Оглавление

Введение.....3
1 Теоретические основы развития познавательного интереса на уроках математики в начальных классах с помощью дидактических игр
1.1 Сущность познавательного интереса на уроках математики…..….....6
1.2 Дидактические игры на уроках математики и их виды.....10
1.3 Развитие познавательного интереса на уроках математики с помощью дидактических игр в начальных классах.....16
2 Практическая работа по развитию познавательного интереса на уроках математики с помощью дидактических игр в начальных классах.....28
Заключение.....37
Список использованных источников.....40
Приложение.....43

Введение

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры. Одним из наиболее эффективных способов активизации познавательной деятельности учащихся, пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра. Поэтому проблема использования дидактических игр на уроках математики является актуальной.

Математика в начальных классах является основным учебным предметом. Младшие школьники усваивают систему важнейших математических представлений, овладевают знаниями и навыками в области счета, письма, речи, без чего не может быть удачное обучение в школе. Как известно, умения, полученные без интереса, не становятся пригодными. Следственно одной из сложнейших и важнейших задач дидактики как была, так и остается задача воспитания интереса к учению.

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики преподавания. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в младшем школьном возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться развить познавательный интерес к изучению математике.

Познавательный интерес в трудах психологов и педагогов изучен довольно скрупулезно. Но остаются не решенными некоторые вопросы. Основный из них − как вызвать устойчивый познавательный интерес. С каждым годом дети все безразличнее относятся к учебе. В частности понижается познавательный интерес учащихся исходных классов к такому

предмету как математика. Данный предмет понимается учащимися как тоскливый и вовсе не увлекательный. В связи с этим педагогами ведется поиск результативных форм и способов обучения математике, которые содействовали бы активации учебной деятельности, образованию познавательного интереса. Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом образовательных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися.

Необходимость повышение уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам. Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке − игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения учеников младшего школьного возраста. Поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) − это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету. Дидактическая игра - не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид

преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А. П. Усовой, З. М. Богуславской, Е. Ф. Иваницкой, А. И. Сорокиной, Е. И. Удальцовой, В. Н. Аванесовой, А. К. Бондаренко. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Цель исследования: изучить дидактические игры как средство развития познавательного интереса на уроках математики в начальных классах.

Задачи исследования:

1. Проанализировать сущность познавательного интереса на уроках математики.

2. Изучить дидактические игры и их виды, используемые на уроках математики младших школьников в начальных классах.

3. Рассмотреть использование дидактических игр в начальных классах для повышения познавательного интереса на уроках математики.

4. Провести практическую работу по развитию познавательного интереса с помощью дидактических игр на уроках математики в начальных классах.

Объект исследования: познавательный интерес на уроках математики.

Предмет исследования: дидактические игры как средство развития познавательного интереса на уроках математики в начальных классах.

Методы исследования: анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы, тестирование, количественный и качественный анализ полученных данных.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложения.

1 Теоретические основы развития познавательного интереса на уроках математики в начальных классах с помощью дидактических игр

1.1 Сущность познавательного интереса на уроках математики

Математика в начальных классах является основным учебным предметом. Младшие школьники усваивают систему важнейших математических понятий, овладевают умениями и навыками в области счета, письма, речи, без чего невозможно успешное обучение в школе. Велико воспитательное значение математики: она открывает младшим школьникам дидактические игры занимательного характера.

Как известно, знания, полученные без интереса, не становятся полезными. Поэтому одной из труднейших и важнейших задач дидактики как была, так и остается проблема воспитания интереса к учению.

Познавательный интерес в трудах психологов и педагогов изучен достаточно тщательно. Но все-таки остаются не решенными некоторые вопросы. Главный из них – как вызвать устойчивый познавательный интерес.

С каждым годом дети все равнодушнее относятся к учебе. В частности понижается познавательный интерес учащихся начальных классов к такому предмету как математика. Этот предмет воспринимается учащимися как скучный и совсем не интересный. В связи с этим учителями ведется поиск эффективных форм и методов обучения математике, которые способствовали бы активизации учебной деятельности, формированию познавательного интереса.

Одна из возможностей развивать познавательный интерес учащихся к математике лежит в широком применении внеклассной работы по математике. Внеклассная работа по математике имеет мощный резерв для реализации такой задачи обучения, как повышение познавательного интереса, через все разнообразие форм ее проведения. Одной из таких форм является занимательная игра [26, с. 59].

«Предмет математики настолько серьезен, что полезно не упускать случая сделать его немного занимательным» – сказал Б. Паскаль.

Познавательный интерес – избирательная направленность личности на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению. Познавательный интерес носит поисковый характер. Под его влиянием у человека постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. Когда ребенок занимается из-под палки, он доставляет учителю массу хлопот и огорчений, когда же дети занимаются с охотой, то дело идет совсем по-другому. Активизация познавательной деятельности ученика без развития его познавательного интереса не только трудна, но практически и невозможна. Вот почему в процессе обучения необходимо систематически 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.

Занимательные игры отличаются эмоциональностью, вызывают у учащихся положительное отношение к урокам математики; способствуют активизации учебной деятельности; обостряют интеллектуальные процессы и главное, способствуют формированию познавательного интереса к предмету. Но следует заметить, что занимательная игра как форма классной работы применяется довольно таки редко, в связи с трудностями организации и проведения [17, с. 26].

Успех учителя в процессе обучения зависит в первую очередь от того, насколько ему удалось заинтересовать учащихся своим предметом. Но интерес не может возникнуть сам по себе, учителю нужно принять в этом участие, поспособствовать. Как это сделать? Следует заметить, что успеваемость учащихся по предмету не всегда является показателем наличия у ученика

познавательного интереса к нему. Ребенок может получать только отличные оценки и это может свидетельствовать только о его старательности или о том, что ему легко дается математика. О наличии у него познавательного интереса к математике утверждать нельзя. В то же время, ученик, не отличающийся успеваемостью по математике, может проявлять интерес к предмету, ему нравиться заниматься на уроке математики. Работа учителя в классе заключается в том, чтобы выявить таких учеников, развить и сформировать у них устойчивый познавательный интерес. Педагог должен поддержать таких учеников, разнообразить их учебную деятельность, привлечь к внеклассной работе по математике. Возможно, таким детям понравиться решать нестандартные математические задачи, в которых они смогут проявить свои математические способности. Добившись успеха, ученик поднимется не только в своих глазах, но в глазах одноклассников. Все это вдохновит его на дальнейшее более серьезное изучение математики.

Современное содержание математического образования направлено главным образом на интеллектуальное развитие младших школьников, формирование культуры и самостоятельности мышления [14, с.66].

Развитию познавательного интереса школьников на уроках математики способствуют проблемные ситуации. Учитель создаёт такую ситуацию, и дети должны в процессе активной самостоятельной деятельности ее разрешить. В результате учащиеся овладевают профессиональными знаниями, умениями и навыками, развиваются умственные мыслительные способности, творческое мышление, самостоятельность. Таким образом, проблемное обучение обеспечивает более прочное усвоение знаний, делает учебную деятельность для учащихся более привлекательной, способствует развитию познавательной активности.

Один из способов формирования познавательного интереса – использование занимательных упражнений. Ведь всё необычное, игра вызывают у детей чувство удивления, живой интерес к процессу познания, помогают им усвоить любой учебный материал. В процессе игры на уроке

математики учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им приходится сравнивать величины, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи [22, с. 15].

1.2 Дидактические игры на уроках математики и их виды

В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе; посторонних и отдаленных задач в игре ребенок не ставит и не решает. Игра часто и определяется как деятельность, которая выполняется ради самой себя, посторонних целей и задач не преследует. Следует иметь в виду, что по мере развития игр (от забав до сюжетно-ролевых, творческих) на определенном этапе появляется цель. Игровые действия становятся целесообразными: приступая к строительству «туннеля» в «горах» или к лечению «больного», ребенок знает, что и как он будет делать и что получится в результате игры. Точно так же и начиная игру в волейбол, футбол, дети ставят цель – выиграть. Но как в первом, так и во втором случае цель не выходит за рамки игры, заключена в ней самой и никаких посторонних задач в ней не ставится и не решается [13, с. 44].

Однако если для воспитанника цель – в самой игре, то для воспитателя, организующего игру, есть и другая цель – развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом, между прочим, одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны – отсутствие цели в игре, а с другой игра – есть средство целенаправленного формирования личности.

По характеру познавательной деятельности 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 [10, с. 41].

Указанная классификация дидактических игр не отражает всего их разнообразия, тем не менее, она позволяет учителю ориентироваться в обилии игр. А также важно различать собственно дидактические игры и игровые приемы, использующиеся при обучении детей. По мере «вхождения» детей в новую для них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы [28, с. 81].

По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

Предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т. д. Эти игры развивают цвета, величины, формы.

Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, стимулирование знаний, развитие мыслительных процессов и операций. Они дают возможность систематизировать знания детей о растениях, животных, явлениях неживой природы, формировать умение по слову восстанавливать образ предмета. Игры сопровождают словом (слово или предваряет восприятие картинки, или сочетается с ним) [15. с. 37].

Настольно печатные игры разделены на несколько видов: парные картинки, лото, домино, разрезные картинки и складные кубики, игры типа «Лабиринт» для старших дошкольников.

Словесные игры. В эту группу входит большое количество народных игр типа «Краски», «Молчок», «Черное и белое» и др. Игры развивают внимание,

сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

По функциям дидактические игры делятся на:

– обучающие;

– контролирующие;

– обобщающие [10, с. 42].

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 [24. с. 56].

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 познавательные игры можно разбить на группы:

1. Игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по указанию.

2. Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.

3. Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся.

4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразовательную деятельность [10, с. 22].

П. И. Сорокин выделяет следующие виды дидактических игр:

а) игры-путешествия;

б) игры-поручения;

в) игры-предложения;

г) игры-загадки;

д) игры-беседы [34, с. 64].

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие – игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки действий», «Проверь домашнее задание у Незнайки» [21, с. 15].

Игры-предположения «Что было бы?» или «Что бы я сделал…», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы?» или «Что бы я сделал…». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения [18, с. 35].

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе

воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета-темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, сделать открытие и в результате что-то узнать. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми [18, с. 36].

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

1.3 Развитие познавательного интереса на уроках математики с помощью дидактических игр в начальных классах

Исследования показали, что игра – эффективное средство умственного развития ребенка, формирования его речи, воображения, суждений, умозаключений (А. Люблинская, Р. Римбург, В. Черков, Р. Жуковская, др.).

Рассмотрению игры как многообразной практической познавательной деятельности ребенка большое внимание уделяет А. Люблинская, которая

обрисовала игру как форму приобретения и уточнения знаний, средство действенного усвоения знаний, как способ перехода от незнания к знанию. А. Люблинская видит в игре проявление мыслительной деятельности ребенка, специфическую форму анализа воспринимаемого ребенком явления и последующего синтеза [23, с. 48].

В процессе дидактической игры разнообразные умственные процессы активизируются и принимают произвольный характер: чтобы понять и принять замысел игры, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить предложение воспитателя, его объяснение. Задачи, поставленные игрой, требуют сосредоточения внимания, активной деятельности анализаторов, процессов различения, сравнения, обобщения.

Вопросы, споры, возникающие между детьми в процессе игры, способствуют расширению их кругозора, углублению интереса к познанию окружающего мира. Детские познавательные интересы в таких случаях развиваются как потребность в дополнении имеющихся у них знаний, в их «углублении и расширении» [18, с. 37].

Познавательные интересы детей, развиваясь в дидактических играх, содействуют переходу детского любопытства в любознательность, воспитанию наблюдательности, находчивости, развитию воображения, памяти, речи, способствуют становлению личности.

Дидактическая игра позволяет индивидуализировать работу на уроке, давать задания, посильные каждому ученику, с учетом его умственных и психофизиологических возможностей и максимально развивать способности каждого. С помощью дидактических игр дети приучаются самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Многие дидактические игры ставят перед детьми задачу рационально использовать имеющиеся знания в мыслительных операциях: находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира, сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам,

делать правильные выводы, обобщения [18, с. 38]. Активность детского мышления является главной предпосылкой сознательного отношения к приобретению твердых, глубоких знаний, установления разумных отношений в коллективе.

Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное произношение звуков, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. Кроме формирования логического мышления, происходит развитие психических процессов: внимания, памяти: от непроизвольного вида к произвольному. Исследованиями В. А. Крутецкого установлено, что в игре ребенок может запоминать в два раза больше, чем под прямым обучающим воздействием взрослого [23, с. 21].

Игровая обстановка, многообразие взаимоотношений, в которые дети вступают во время игры, активизируют и одобряют самых застенчивых, побуждая их переходить от молчаливого отказа к активному участию в игре. Вследствие этого преодолеваются замкнутость, неверие в свои силы, пагубно воздействующие на детей, оторванных от коллектива. Это объясняется тем, что в процессе игры у детей создается равное положение с остальными участниками, появляется доверие к своей памяти и своим способностям, развивается общность коллективных переживаний, формируется положительная самооценка, прививается доброе и веселое настроение, одновременно возрастает удовольствие от результата игры, стремление играть лучше, появляется радость творчества.

Среди общеучебных навыков и умений, которыми должны овладеть учащиеся в процессе обучения, особое место занимают умения контроля, которые осуществляются через использование различных видов взаимоконтроля и взаимооценки. Эти умения успешно формируются при использовании личностно-ролевой формы организации учебного процесса.

В начальных классах уже сама постановка учебной задачи для детей может осуществляться с использованием игровых моментов. Так, учитель может обратиться к детям от имени Буратино и Незнайки с просьбой вспомнить

числа и какими знаками обозначают эти числа и т. п.

При изучении нового материала в дидактические игры в начальных классах вносятся моменты творчества. Так, В. В. Волина рекомендует при изучении во II классе геометрических фигур стимулировать составление детьми изображений предметов из фигур, с которыми они познакомились. Использование творческой игры на уроках русского языка организуется с целью расширения знаний детей, а главное – развития способностей самостоятельного их приобретения и использования в новых ситуациях. Например, на занятиях русским языком для этого используют включение в игру работы со словарями, сочинения на свободную тему. На уроках родного языка в начальной школе нередко используются такие игры, как составление предложений из двух-трех слов, мало связанных по смыслу; выражение мысли другими словами; придумывание заглавий к тексту; перечисление синонимов, омонимов, слово исключений и др. [5, с. 112].

Выделим функции дидактических игр:

1. Функция формирования устойчивого интереса к учению и осмыслению его; снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму.

2. Функции формирования психологических новообразований.

3. Функция формирования собственно учебной деятельности.

4. Функция формирования общеобразовательных умений и навыков учебной и самостоятельной работы.

5. Функция формирования навыков самоконтроля и самооценки.

6. Функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей [10, с. 44].

Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе.

В. И. Попова рекомендует на уроках математики использовать математическую мозаику, лото, «необыкновенное домино», занимательную

мозаику, веселые считалки, «Цветочные счеты», «Считаем на компьютере» и т. д. [29, с. 19].

Эффективно использование на уроках занимательные задания, в выполнении которых принимают участие двое учеников, сидящих за одним столом или соседними столами. При этом каждый ученик становится соперником, конкурентом. Для проведения занятий нужны не сложные парные карточки, на которых записаны задания.

Н. Б. Истомина рекомендует для постановки учебного задания использовать разные игровые персонажи, с помощью которых создается игровая ситуация. Это могут быть Буратино, Угадайка, веселые человечки и просто дикие и домашние звери, которые ведут детей на экскурсию в лес, парк, тайгу и знакомят со своими друзьями и врагами, с образом их жизни. С большим интересом встречаются дети с куклами, которые одеваются на руку. Ведь с ними можно «общаться», т. к. они кивают головой, наклоняются, хлопают руками и т. п. Если таких кукол несколько, то с их помощью разыгрываются речевые ситуации, драматизация прочитанного на уроках чтения и развития речи, а на уроках ознакомления с окружающим миром – сценки нравственного характера [25, с. 16].

Неизменный интерес вызывают сюжетно-ролевые игры, связанные с профессией, в которых ребенок действует как взрослый. В зависимости от ситуации это могут быть индивидуальные и коллективные игры. Например, «Я – учитель», «Я – почтальон», «Мы – путешественники», «Мы – строители».

Дидактическая игра – это всегда познавательная игра, направленная на расширение, углубление, систематизацию знаний, воспитание познавательных процессов, т.е. умственное развитие, где развиваются сенсорные способности, пополняется и активизируется словарь, формируется обобщение, закрепление норм и правил поведения.

При знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх

неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Дидактическая игра – одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их познавательную деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму. В практике начальной школы дидактические игры могут выступать самостоятельно или взаимно дополнять друг друга. Использование каждого вида игры определяется целями, содержанием учебного материала, возрастными особенностями учащихся, умениями и навыками в проведении подобных игр. Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны учителя и учащихся. В процессе игры от детей требуется выдержка, большое умственное напряжение, проявление самостоятельности. Но игра всегда приносит удовлетворение и радость и не нужно бояться, что она нанесет ущерб научности. Сделав материал доступным, интересным, игра создает богатые возможности для выявления у учащихся общих знаний, понятий, установлений межпредметных связей. Кроме того, она способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их более доброжелательными.

Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных

этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму [25, с. 14].

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести-семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т. д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы

ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом [25, с. 15].

Дидактические игры кратковременны (10–20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому – труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

Дидактические игры особенно необходимы в воспитании и обучении детей шестилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внешне даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого участие в игре невозможно. Как показывают наблюдения за детьми шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её чрезмерно использовании ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

Рассмотрим особенности использования дидактических игр при объяснении нового материала.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

Для закрепления состава чисел можно предложить следующие игры: «Арифметический лабиринт», «Угадай-ка!», Эстафета». Смысл этих игр заключается в том, что дети проговаривают все случаи состава числа 10 и выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число комбинаций. Можно провести игру в виде соревнования по рядам. Также здесь можно предложить игру «Контролёры».

Данные игры не только систематизирует знания учеников, но и несут элементы физической разгрузки, так как использует физкультурные упражнения.

При закреплении состава десятичного состава двузначных чисел используются игры «Сколько палочек в другой руке?», «Хлопки».

При подведении итогов важно отметить, сколь важны факты оказания помощи, проявления дружбы. Состав команд в играх-соревнованиях в классе должен меняться в каждой игре, чтобы у участников не появился конкретный постоянный соперник. Важный педагогический момент игры – помочь учащимся осознать, что учиться вместе легче, чем поодиночке, что у них прекрасные одноклассники, которые всегда помогут.

Учащихся больше всего увлекает в игре её результат. У них проявляется тяга к играм на соревнование. В начале их увлекает желание одержать личную победу, стать победителем в соревновании между учениками в классе. Постепенно интересы ученика расширяются, он переживает не только свой личный успех или неудачу, но и успех или неудачу своей команды, класса [27, с. 82].

Такие игры, кроме решения учебных задач способствуют воспитанию навыков правильного поведения в коллективе. Каждый ученик чувствует ответственность за исход игры, команды в целом. Это подтягивает, дисциплинирует учащихся.

Игровые занимательные задания по математике для учащихся класса рассчитаны на закрепление и углубление знаний по основным темам программного материала. Они разнообразят виды деятельности детей на уроке, воспитывают интерес к математике, развивают внимание, память и мышление учащихся, ведут систематизации жизненного опыта, являются разрядкой для нервной системы.

Все дидактические игры по своей структуре можно разделить на две группы: сюжетно-ролевые и игры-упражнения.

В сюжетно-ролевых играх есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, игровое действие, игровое правило. К таким играм относятся игры: «Волшебная таблица», «На какой час назначен сбор?», «По какой тропинке ты пойдёшь?», «Телефон», «Телеграф» и т. д. [27, с. 83].

Однако большую часть составляют игры-упражнения, в которых включены отдельные элементы игры – элемент загадки, игровое действие или правило. К этой группе относятся следующие игры «Цепочка», «Молчанка», «Математическая эстафета», «Составь круговые примеры», «Рассели числа в домики» и другие.

Вторая группа игр требует меньше времени на их проведение. Однако следует подчеркнуть, что сюжетно-ролевые дидактические игры вызывают большой интерес у учащихся, чем игры упражнения.

С целью формирования вычислительных навыков сложения и вычитания в пределах 20 можно использовать «Игру в путешествия».

Программой предусмотрен приём сложения и вычитания однозначных чисел в пределах 20 с переходом через десяток.

Главная трудность сложения и вычитания чисел с переходом через десяток состоит в представлении второго числа в виде суммы двух слагаемых, одно из которых дополняет первое слагаемое до 10. Например, при сложении чисел 7 и 5 второе слагаемое 5 необходимо представить в виде суммы чисел 3 и 2 и прибавить к 7 сначала 3, а потом 2.

Для осознания вычислительного приёма сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через десяток целесообразно использовать игру «Составим поезд». Учащиеся, выполняя роль вагонов, наглядно иллюстрируют развёрнутый приём сложения и вычитания в пределах 20.

Для закрепления изученного приёма предназначена игра «Забей гол в числовые ворота». В ней ученики заменяют второе слагаемое суммой удобных слагаемых и иллюстрируют приём сложения и вычитания чисел в пределах 20 без использования средств наглядности, но в развёрнутой записи.

В последующих играх «Угадай число», «Определи маршрут самолёта», ученики выполняют действия в уме и производят вычисления.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить читать и записывать числа.

Для закрепления устной нумерации в пределах 100 используется игра

«Цепочка», при проведении которой дети каждого ряда (команды) на основе иллюстративного материала образуют числа в пределах 100, соревнуясь, друг с другом [20, с.94].

Установлению связи между устной и письменной нумерацией поможет известная игра «Молчанка», при проведении которой на абаке или карточках иллюстрируются двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разных цифр и показывают их молча учителю, записывают в тетради.

Сложение и вычитание в пределах 100 – наиболее сложный раздел программы. Перед изучением вычислительных приёмов на сложение и вычитание в пределах 100 изучается сочетательное свойство сложения. Для осмысления свойства группировки слагаемых можно привести игры «Что изменилось?», «Как расставили игрушки?». Выполняя эти задания, дети осознают правило: «При сложении чисел любые слагаемые можно переставить местами и заменить их суммой».

Для закрепления вычислительных приёмов в пределах 100 предназначены игры «Определи маршрут корабля», «Где произойдёт стыковка космических кораблей?», «По какой тропинке ты пойдёшь?». С их помощью дети выполняют сложение и вычитание в пределах 100.

В соответствии с изучаемой темой учитель может использовать на уроке 1-2 игровых или занимательных задания. Главным образом, на этапе закрепления и повторения учебного материала, наряду с известными приёмами, рекомендуемыми в методической литературе для изучения табличных случаев умножения и деления, широко используются игровые приёмы, несложные игры [27, с.154].

Игра активизирует внимание учащихся к изучаемому материалу вызывает желание не только участвовать в ней, но и побеждать, а это вселяет уверенность в свои силы, способствует сообразительности, находчивости.

Игры, включаемые в урок, может придумать сам учитель или взять их из методических пособий.

Использование таких игр помогает воспитывать у детей интерес к

изучению табличных случаев умножения и деления, активизирует внимание учащихся и способствует более прочному усвоению материла.

Таким образом, при изучении разделов математики в классе, в урок следует включать дидактические игры и упражнения, так как они помогают учителю развивать у учащихся психологические процессы: внимание, логическое мышление, память, воображение, речь. Занимательность играет большую роль в развитии вычислительных навыков, что очень важно для дальнейшего развития учащихся. Во время игры, как правило, дети очень внимательны, что не замедляет протекание процесса обучения, а напротив, продвигает его дальше.

2 Практическая работа по формированию познавательного интереса на уроках математики в начальных классах с помощью дидактических игр

Экспериментальная работа по формированию познавательного интереса на уроках математики проводилась на базе МКОУ СОШ № 7 с. Новомихайловка, Приморского края. Работа проводилась во время преддипломной практики с 10.02.2020 года по 08.03.2020 года. В эксперименте приняли участие учащиеся 3 класса (6 человек), из них 4 девочки и 2 мальчика. Математика реализуется по УМК «Школа России», программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования автор М. И. Моро.

В ходе дипломной работы был проведен эксперимент, в котором приняли участие 6 человек 3 класса МКОУ СОШ № 7, с. Новомихайловка.

Педагогический эксперимент предусматривал три этапа:

I этап – констатирующий: 10.02.2020 г. − выявление исходного уровня сформированности познавательного интереса младших школьников с использованием диагностических методик.

II этап – формирующий: с 11.02.2020 по 05.03.2020 г. – были разработаны и проведены уроки, направленные на формирование познавательного интереса с помощью дидактических игр.

III этап – контрольный: 06.03.2020 г. – была проведена повторная диагностика по изучению уровня познавательного интереса в начальных классах по методикам 1 этапа, а также дан сравнительный анализ результатов сформированности познавательного интереса у учащихся 3 класса, констатирующего и контрольного этапа опытно-экспериментальной работы.

Для оценки знаний учащихся, было выбрано 3 методики:

- «Простые аналогии» У. Гордон;
- «Логические закономерности» У. Липпман;
- «Кто прав?» Г. А. Цукерман.

1 этап – констатирующий.

Методика «Простые аналогии» У. Гордон (Приложение А).

Цель: выявление характера логических связей и отношений между понятиями.

Сводные результаты диагностики в экспериментальном классе представлены в Таблице 1 и на диаграмме (рис. 1).

Таблица 1 – Результаты диагностики по методике «Простые аналогии» (У. Гордон)

Уровни	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	2	33
Средний уровень	3	50
Низкий уровень	1	17



Рисунок 1 – Результаты диагностики по методике «Простые аналогии» (У. Гордон)

Методика У. Гордона позволила выявить, что у 33% учащихся (2 человека) 3 класса – высокий уровень понимания логических связей и отношений между понятиями, эти дети справились с поставленной задачей самостоятельно, у 50 % учащихся (3 человека) 3 класса – средний уровень понимания логических связей и отношений между понятиями, такие дети не смогли без помощи педагогов выполнить задание. У 17 % учащихся (1 человек) 3 класса – низкий уровень понимания логических связей и отношений между ними, у учеников отсутствует умение действовать

самостоятельно.

Методика «Логические закономерности» У. Липпман (Приложение Б).

Цель: выявление уровня развития логического мышления.

Сводные результаты диагностики в экспериментальном классе представлены в Таблице 2 и на диаграмме (рис. 2).

Таблица 2 – Результаты диагностики по методике «Логические закономерности» (У. Липпман)

Уровни	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	1	17
Средний уровень	3	50
Низкий уровень	2	33

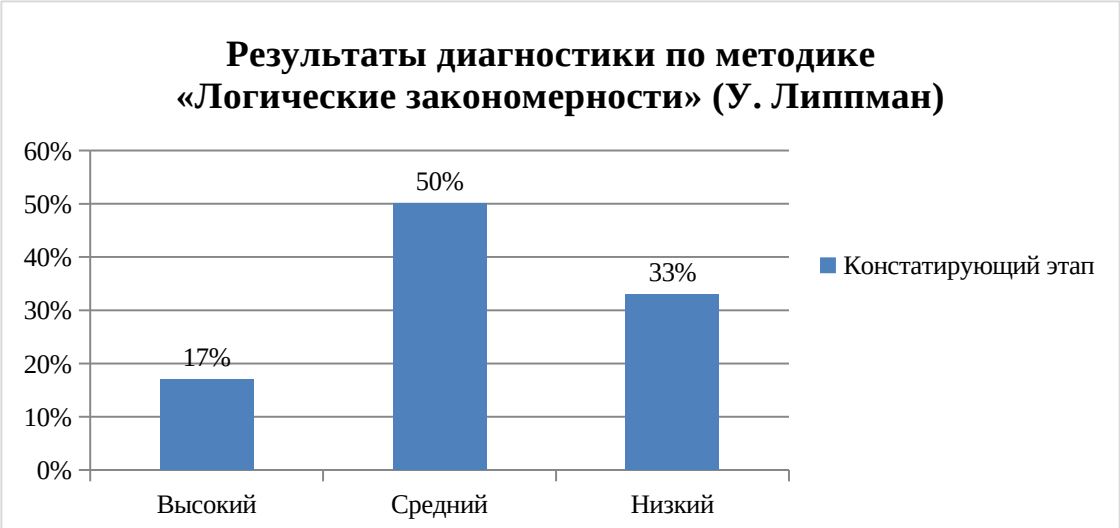


Рисунок 2 – Результаты диагностики по методике «Логические закономерности» (У. Липпман)

Методика У. Липпмана позволила выявить, что у 50 % учащихся (3 человека)– средний уровень логического мышления, такие дети не смогли без помощи педагогов выполнить задание. У 33 % учащихся (2 человека) – низкий уровень логического мышления, такие дети плохо рассуждают, у учеников отсутствует умение действовать самостоятельно, они не могут выполнить задание без помощи учителя.

Методика «Кто прав?» Г. А. Цукерман (Приложение В).

Цель: выявление уровня сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера).

Сводные результаты диагностики в экспериментальном классе представлены в Таблице 3 и на диаграмме (рис. 3).

Таблица 3 – Результаты диагностики «Кто прав?» (Г. А. Цукерман)

Уровни	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	2	33
Средний уровень	3	50
Низкий уровень	1	17

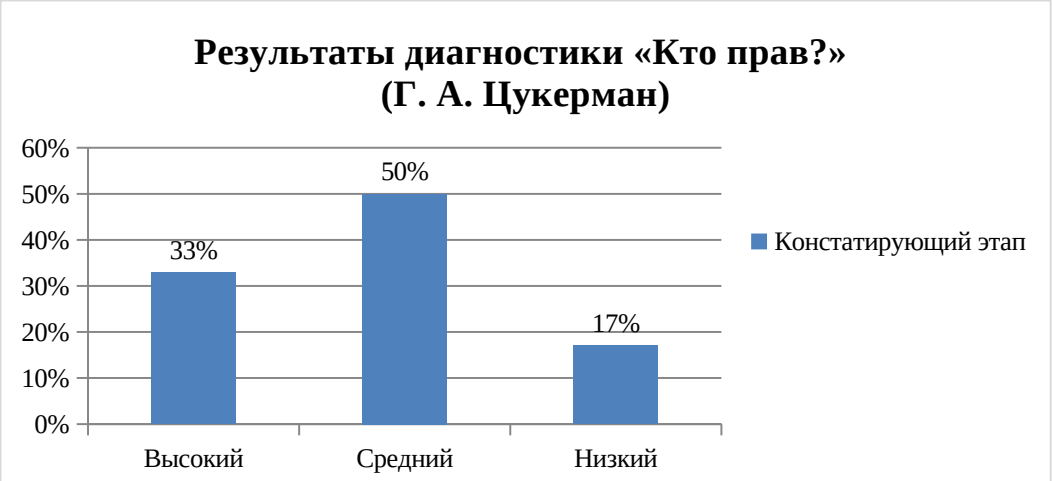


Рисунок 3 – Результаты диагностики по методике «Кто прав?» (Г. А. Цукерман)

Методика Г. А. Цукермана позволила выявить, что у 33 % учащихся (2 человека) – высокий уровень сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера). Основная особенность таких детей – дети умеют договариваться между собой, работать сообща, выслушивая мнение каждого, такие дети работают с интересом и с удовольствием, у 50% учащихся (3 человека) – средний уровень сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера). Основная особенность таких детей – дети сохраняют взаимоотношение друг с другом, но иногда забывают работать сообща и делают индивидуально эту работу, дети отзывчивы и дружелюбны.

У 17% учащихся (1 человека) – низкий уровень сформированности

действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера). Основная особенность таких детей – дети плохо договариваются между собой, работают сообща плохо, такие дети работают с небольшим интересом друг с другом или в группе.

Сравнение сводных результатов диагностики дали нам возможность получить объективную информацию о сформированности компонентов познавательного интереса у младших школьников в 3 экспериментальном классе преимущественно на среднем и низком уровне. Мы сделали предположение, что у большинства учеников познавательный интерес находится еще в стадии формирования. Данные диагностики позволили выделить индивидуальные проблемные зоны для каждого учащегося и стали основой для внесения коррективов в построение учебного процесса.

Таким образом, результаты констатирующего этапа показали уровень сформированности познавательного интереса у учащихся носит неоднородный характер.

2 этап – формирующий.

После проведения констатирующего этапа, для повышения полученных результатов, мы предположили, что целесообразно использовать на уроках математики дидактические игры на формирование познавательного интереса.

В течение месяца проводились на каждом уроке математики в 3 классе дидактические игры на формирование познавательного интереса.

Дидактические игры применялись на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения и контроля, это можно наблюдать в разработанных технологических картах (Приложение Г), (Приложение Д), (Приложение Е).

3 этап – контрольный.

Целью контрольного этапа стало выявление динамики развития уровня познавательного интереса в экспериментальном классе. Для выявления данных навыков были использованы три методики:

- «Простые аналогии» У. Гордон;

- «Логические закономерности» У. Липпман;
- «Кто прав?» Г. А. Цукерман.

Методика «Простые аналогии» У. Гордон.

Повторная диагностика по методике «Простые аналогии» У. Гордон дала нам понять, что у учащихся 3 класса стали справляться с заданиями намного лучше. Данные результаты повторной диагностики мы можем увидеть в Таблице 4 и на диаграмме (рис. 4).

Таблица 4 – Результаты повторной диагностики по методике «Простые аналогии» У. Гордон

Уровни	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Количество детей	Уровни в %	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	2	33	3	50
Средний уровень	3	50	2	33
Низкий уровень	1	17	1	17

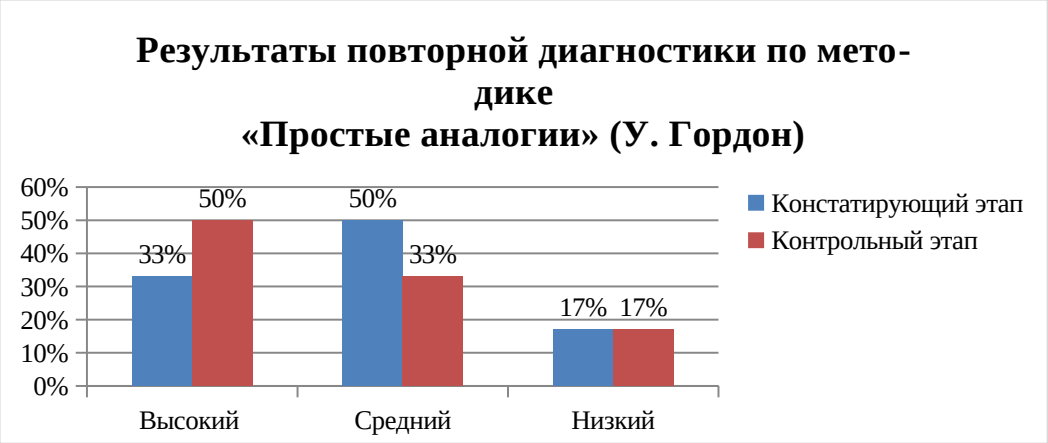


Рисунок 4 – Результаты повторной диагностики по методике «Простые аналогии» У. Гордон.

Мы видим, что у 50 % (3 человек) – высокий уровень понимания логических связей и отношений между понятиями, эти дети справились с поставленной задачей самостоятельно. У 33 % (2 человека) – средний уровень понимания логических связей и отношений между понятиями, такие дети не смогли без помощи педагогов выполнить задание, но количество учащихся уменьшилось, после повторной диагностики. И всего 17 % (1 человек) имеют

низкий уровень понимания логических связей и отношений между понятиями. Таким образом, мы можем сделать вывод, о том, что преобладающим уровнем среди испытуемых учащихся является «высокий уровень».

Методика «Логические закономерности» У. Липпман.

По результатам повторной диагностики со второй методикой «Логические закономерности» У. Липпман, мы можем наблюдать, что уровень логических действий установления закономерности построения числового ряда изменился. Данные мы можем увидеть в Таблице 5 и на диаграмме (рис. 5).

Таблица 5 – Результаты повторной диагностики по методике «Логические закономерности» (У. Липпман)

Уровни	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Количество детей	Уровни в %	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	1	17	2	33
Средний уровень	3	50	3	50
Низкий уровень	2	33	1	17

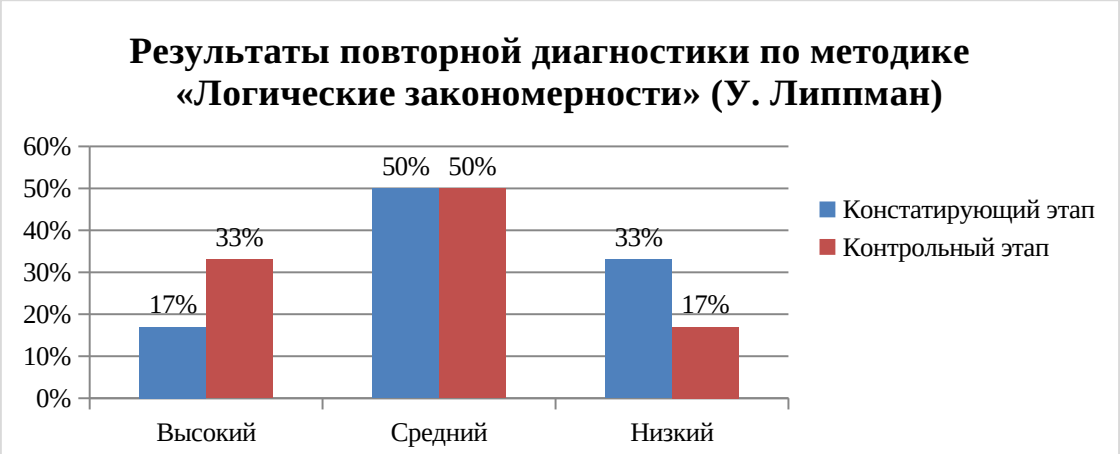


Рисунок 5 – Результаты повторной диагностики по методике «Логические закономерности» (У. Липпман)

Повторная диагностика по методике «Логические закономерности» У. Липпман дала нам понять, что у учащихся 3 класса стали справляться с заданиями намного лучше. Проанализировав полученные результаты, мы видим, что у 50 % (3 человека) – высокий уровень понимания логических связей и отношений между понятиями, эти дети справились с поставленной задачей самостоятельно. У 33 % (2 человека) – средний уровень понимания

логических связей и отношений между понятиями, такие дети не смогли без помощи педагогов выполнить задание, но количество учащихся уменьшилось, после повторной диагностики. И всего 17 % (1 человек) имеет низкий уровень понимания логических связей и отношений между понятиями. Таким образом, мы можем сделать вывод, о том, что преобладающим уровнем среди испытуемых учащихся является «средний уровень».

Методика «Кто прав?» Г. А. Цукерман.

По результатам работы с третьей методикой «Кто прав?» Г. А. Цукерман, мы можем наблюдать, что уровень логических действий установления закономерности построения числового ряда изменился. Данные мы можем увидеть в Таблице 6 и на диаграмме (рис. 6).

Таблица 6 – Результаты повторной диагностики по методике «Кто прав?» Г. А. Цукерман

Уровни	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Количество детей	Уровни в %	Количество детей	Уровни в %
Высокий уровень	2	33	3	50
Средний уровень	3	50	3	50
Низкий уровень	1	17	0	0

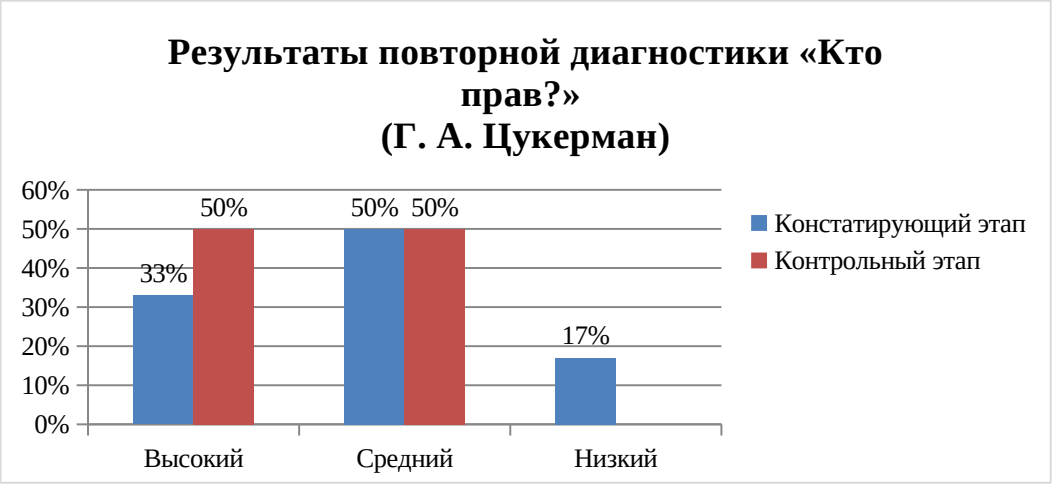


Рисунок 6 – Результаты повторной диагностики по методике «Кто прав?» Г. А. Цукерман

Повторная диагностика по методике «Кто прав?» Г. А. Цукерман дала нам понять, что у учащихся 3 класса стали справляться с заданиями намного

лучше. Проанализировав полученные результаты, мы видим, что у 50 % (3 человека) – высокий уровень сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера). Основная особенность таких детей – дети умеют договариваться между собой, работать сообща, выслушивая мнение каждого, такие дети работают с интересом и с удовольствием. У 50 % (3 человека) – средний уровень сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера). Основная особенность таких детей – дети сохраняют взаимоотношение друг с другом, но иногда забывают работать сообща и делают индивидуально эту работу, дети отзывчивы и дружелюбны. Низкий уровень сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера), не показал никто.

Таким образом, мы можем сделать вывод, о том, что преобладающим уровнем среди испытуемых учащихся является «высокий уровень» и «средний уровень».

Полученные результаты показали, что проведенная нами работа на втором этапе дала положительный результат. Мы увидели, что применение дидактических игр на уроках математики эффективный инструмент, позволяющий сделать учебный процесс привлекательным, выделить в обучении именно те аспекты, которые могут привлечь к себе непроизвольное внимание учеников, побуждать активизировать их мышление, волноваться и переживать, увлеченно работать над учебной задачей. Познавательный интерес становится мотивом познавательной деятельности, если учащийся проявляет готовность, стремление совершенствовать своё учение.

Значит нужно проводить больше уроков, направленных на формирование познавательного интереса с помощью дидактических игр.

Заключение

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изученному материалу, их активность на протяжении всего урока.

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики её преподавания, оттого насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса.

Дидактическая игра может быть использована как 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. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету. Дидактическая игра − не самоцель на уроке, а средство обучения.

Математика является важнейшей наукой и именно с ней человек встречается каждый день в своей жизни. Поэтому учителя серьезно относятся к обучению математике, делая уроки насыщенными. На то, чтобы уроки были интересными и занимательными, у учителей не хватает времени. В связи с этим ведутся поиски эффективных методов обучения, которые активизировали бы мысль школьников. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм, которые используется для развития познавательного интереса.

Результаты диагностик показали, что работа проведенная на преддипломной практики, когда проводились уроки с использованием дидактических игр дала положительный результат. После проведённой работы интерес к математике, как предмету изучения, и желание ею заниматься у младших школьников значительно повысились. Следовательно, дидактические игры помогли в развитии познавательного интереса, доказали свою эффективность – дети стали активнее и заинтересованнее заниматься на уроках математики. Дети, находившиеся ранее на низком и среднем уровнях сформированности познавательного интереса, в большинстве случаев улучшили свои показатели. Задания в занимательной форме более доступны и привлекательны для детей. Учащиеся незаметно для себя выполняли большее число арифметических действий, упражняются в устных вычислениях.

Дидактические игры проводились чаще всего в начале урока, чтобы привлечь внимание детей и подготовить их к усвоению последующего материала, или в конце урока, подводя итог нового материала, а также игре был посвящен целый урок

Проводимые виды дидактических игр вызывали интерес у детей – они более активно работали на уроках, с готовностью выполняли задания учителя, стремились прийти к правильному результату. Мы увидели, что применение дидактических игр на уроках математики − эффективный инструмент учителя, позволяющий ему сделать учебный процесс привлекательным, выделить в обучении именно те аспекты, которые могут привлечь к себе непроизвольное внимание учеников, побуждать активизировать их мышление, волноваться и переживать, увлеченно работать над учебной задачей. Познавательный интерес становится мотивом познавательной деятельности, если учащийся проявляет готовность, стремление совершенствовать своё учение. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремиться к знаниям. Увлекшись, дети познают, запоминают новое, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Применение дидактических игр на уроках помогает добиться того,

чтобы каждый ученик работал активно и увлеченно, используя игру как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Подобранные игры способствуют развитию у учащихся памяти, внимания, наблюдательности, интереса. В этих играх важным стимулом является элемент соревнования, так как в соревнованиях проявляются активность ученика и воля к победе. Дидактические игры хорошо сочетались с серьезным учением. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Вместе с тем игра оказывает влияние на познавательное развитие детей, вызывает необходимость расширения знаний; она учит целенаправленно и последовательно воспринимать знания, реализовать их в действии, в правилах. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра – один из приемов преодоления пассивности учеников, воспитывает у школьников дисциплинированность, ответственность и коллективизм.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремиться к знаниям. Увлекшись, дети познают, запоминают новое, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Применение дидактических игр на уроках помогает добиться того, чтобы каждый ученик работал активно и увлеченно, используя игру как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Подобранные игры способствуют развитию у учащихся памяти, внимания, наблюдательности, интереса. В этих играх важным стимулом является элемент соревнования, так как в соревнованиях проявляются активность ученика и воля к победе. Дидактические игры хорошо сочетались с серьезным учением. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Вместе с тем игра оказывает влияние на познавательное развитие детей, вызывает необходимость расширения знаний; она учит целенаправленно и последовательно

воспринимать знания, реализовать их в действии, в правилах. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра – один из приемов преодоления пассивности учеников, воспитывает у школьников дисциплинированность, ответственность и коллективизм.

Использование дидактических игр на разных этапах изучения математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.

Взаимосвязь между игрой и обучением не остаётся неизменной на протяжении всего школьного возраста.

Применение дидактических игр в процессе обучения математике позволит повысить уровень познавательного интереса младших школьников. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьно возраста.

Список использованных источников

1. Амонашвили Ш. А. В школу – с шести лет. М. : Просвещение, 2016. 295 с.
2. Ананьев Б. Г. Познавательные потребности и интересы. СПб. : Питер, 2016. 95 с.
3. Аникеева Н. Б. Воспитание игрой М. : Просвещение, 2016. 324 с.
4. Блехер Ф. Н. Дидактические игры и занимательные упражнения в 1 классе. М. : Просвещение, 2019. 220 с.
5. Бочек Е. А. Игра-соревнование «Если вместе, если дружно» // Начальная школа. 2018. № 1. С. 34–43.
6. Бардина Е. К. Дидактические игры на уроках в начальной школе. СПб. : Питер, 2018. 238 с.
7. Волина В. В. Праздник числа. / Занимательная математика для детей / книга для учителей и родителей. М. : Знание, 2015. 269 с.
8. Гребенченко Л. В. Ежик по грибы пошел // Начальная школа. 2019. № 5. С. 19–24.
9. Жикалкина Т. К. Дидактическая игра на уроке математики // Начальная школа. 2017. № 3. С. 29–34.
10. Газман О. С., Харитонова Н. Е. В школу с игрой. М. : Просвещение, 2019. 87 с.
11. Данилов И. К. Об игровых моментах на уроках математики // Математика в школе. 2017. № 1. 230 с.
12. Демченкова Н., Моисеева Е. Формирование познавательного интереса у учащихся // Математика, 2018. № 19. 79 с.
13. Жикалкина Т. К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М. : Просвещение, 2016. 254 с.
14. Земцова Л. И., Сушкова Е. Ю. Роль дидактической игры на уроках математики // Начальная школа. 2016. № 10. С. 41–45.
15. Карпова Е. В. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль: Феникс, 2018. 342 с.

16. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. М. : Просвещение, 2015. 421 с.

17. Король Я. А. Изучение нумерации чисел // Начальная школа. 2015. № 6. С. 20–24.

18. Крутецкий В. А. Психология. М. : Просвещение, 2016. 453 с.

19. Кордемский Б. А. Увлечь школьников математикой. М. : Просвещение, 2016. 220 с.

20. Масловская Т. А. Дидактические игры на уроках математики // Начальная школа. 2015. № 2. С. 35–39.

21. Маркова А. К. и др. Формирование мотивации учения. М. : Просвещение, 2018. 140 с.

22. Минскин В. И. От игры к знаниям. М. : Педагогика, 2017. 294 с.

23. Моро М. И. Дидактические игры в программе по математике для 1 класса // Начальная школа. 2019. № 8. С. 24–28.

24. Моро М. И., Степанова С. В. Математика // Начальная школа. 2010. № 8. С. 18–22.

25. Новосёлова С. Л. Игра дошкольника. М. : Просвещение, 2017. 367 с.

26. Ордынкина И. С. Урок математики в 1 классе // Начальная школа. 2015. № 4. С. 14–19.

27. Перова М. Н. Дидактические игры и упражнения по математике. М. : Просвещение, 2016. 345 с.

28. Перокова О. И., Сазанова Л. И. Раз, два, три – отвечай. М. : Наука, 2015. 295 с.

29. Попова В. И. Игра помогает учиться // Начальная школа. 2016. № 2. С. 19–23.

30. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр. Под ред. Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т. М. : Просвещение, 2017. 295 с.

31. Сухомлинский В. А. О воспитании. М. : Педагогика, 2016. 452 с.

32. Тарабакина Т. И., Елкина Н. В. И учеба, и игра: математика. Ярославль: Феникс, 2017. 255 с.

33. Труднев В. П. Внеклассная работа по математике в начальной школе. М. : Просвещение, 2015. 250 с.

34. Фридман Л. М. Психологический справочник учителя. М. : Просвещение, 2018. 253 с.

35. Чилинрова Л. А., Спиридонова Б. В. Играя, учимся математике. М. : Академия, 2017. 220 с.

36. Шаманская Н. В. Обучение в процессе игры // Начальная школа. 2017. № 10. С. 19–24.

37. Щедровицкий Г. П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры // Психология и педагогика игры дошкольников / под ред. Запорожца. 2016. 250 с.

38. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М. : Педагогика, 2019. 337 с.

39. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Владос, 2016. 263 с.

40. Яхметзянова Н. В. Психолого-педагогическая характеристика школьника [Электронный ресурс]. URL: http://www.directeducation.ru/powins-1025-1.html (дата обращения: 20.03.20).

41. Разработки технологических карт по ФГОС [Электронный ресурс]. URL: https://novainfo.ru/article/1138 (дата обращения: 23.03.20).