**Активизация познавательной деятельности на уроках математики**

Активизация познавательной деятельности учащихся была и остаётся одной из вечных проблем педагогики. Познавательная активность учащихся относится к числу основных факторов в процессе обучения и оказывает устойчивое влияние на цели, содержание и характер учебной деятельности. Одной из форм активизации познавательной деятельности является игра. В жизни ребёнка игра занимает центральное место. Именно в игре он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор, свободу. Любая игра — это наука побеждать. В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как внимательность, усидчивость, память, настойчивость в достижении цели. Игра развивает умение общаться, учит логически мыслить, предвидеть последствия своих поступков. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Познание учебного материала в играх облекаются в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходства, различия между отдельными событиями. Но самое главное — это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией.

Во всём мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использо-

вания знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участвуют в ней все учащиеся класса. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Дидактическая игра один из способов развития организаторских, коммуникативных, познавательных способностей. Игровая форма помогает детям воспринимать учебный материал, активизирует деятельность учащихся. Игра создаёт атмосферу здоровогосоревнования, заставляющего школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать.

Учитель, использующий игру организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка, а неисключительно из своих соображений удобств, порядка целесообразности. В ходе игры, как правило, ученики, отличающиеся ≪леностью ума≫, желающие всё получить в готовом виде, и те незаметно для себя активизируются, увлекаются поисками ответов, начинают размышлять.

Остановимся на наиболее важных, на наш взгляд, психолого-педагогических возможностях, которые могут быть использованы на уроках истории.

Во-первых, и это отмечалось многими исследователями, игра — это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть, другой причиной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Игра же эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую ситуацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

—— дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи:

—— учебная деятельность подчиняется правилам игры;

—— учебный материал используется в качестве её средства;

—— в учебную деятельность вводится элемент соревнования;

—— успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Спектр целевых ориентаций игр многозначен:

Дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН в практической деятельности.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, воспитание сотрудничества, общительности, воспитание нравственных, эстетических и мировоззренческих установок.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, творческих способностей, умение находить оптимальные решения.

Социализирующие: приобщение к формам и ценностям общества, обучение общению.

Желаемый результат игры во многом будет зависеть от правильного выбора вида игры.

Различают дидактические игры, ролевые игры, деловые игры. Начиная с игр типа ≪Когда это было≫, ≪что лишнее≫ и т. д., учитель готовит учеников к участию в конференциях, диспутах, дискуссиях, ≪мозговых атаках≫ и т. д, т. е. к участию в более серьёзных деловых играх, которые могут быть близки к конкретным жизненным ситуациям.

Хотелось ещё сказать о роли и месте учителя в педагогической игре. Без учителя, без его поддержки многие интересные начинания ребят могут оказаться трудными и неосуществимыми для них. Учитель должен стать не только организатором игры, но и её участником, он должен положить начало творческой работе учащихся, умело ввести ребят в игру. Учитель должен правильно выбрать тему игры, подобрать участников игры, разделить их на подгруппы, распределить должности с учётом знаний учащихся, их трудолюбия, развитости интеллекта. Он выстраивает структурно — логическую схему игры, разрабатывает чёткие задания. По мере того, как игры становятся более или менее постоянным занятием ребят, учитель постепенно как бы отходит на задний план. Но вначале он высший авторитет, судья и обязательно активный рядовой участник игр.

Игра на уроке истории — активная форма учебного занятия. Применяю такой приём, как ≪Путешествие в прошлое при помощи машины времени≫. Стоит только изменить голос, произнести слова таинственно, загадочно и дети, закрыв глаза, мысленно отправляются в отдалённые места где ≪оживают≫ и ≪действуют≫ люди — участники исторической драмы. Главная цель такого занятия — это создание игрового состояния — специфического эмоционального отношения субъекта к исторической действительности. Таким образом, ученики наполняют ≪безлюдную≫ историю персонажами, которые они сами и изображают. Очень любят дети на уроке выступать не в качестве учеников, а в качестве учёных историков, археологов. Работая с историческими источниками, документами они ищут историческую истину, самостоятельно делают открытия. Этот приём можно использовать на различных этапах урока: на закреплении, при опросе домашнего задания, при изучении нового материала.

Игра ≪Три предложения≫ помогает научить выделять главное, видеть основную мысль. Ученикам необхо-

димо выслушать и передать содержание рассказа учителя тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание.

При обобщающих уроках использую игры — соревнования — ≪КВН≫, ≪Что? Где? Когда?≫, ≪Поле чудес≫, ≪Брей — ринг≫, ≪Звёздный час≫.

В старших классах это деловые игры, дискуссии, телемосты, диспуты, игра — суд.

Самым главным в дидактической игре на уроках математики является процесс обучения математике. Правила, содержание, методика проведения игры разрабатываются таким образом, что дети не испытывающие интереса к математике, для которых она кажется скучной и сухой наукой забывают об этом. Дети становятся более активными, эмоциональными, творческими. Игра —это творчество, игра — это труд. Увлекшись, ребята не замечают, что учатся. Познают, запоминают что-то новое, расширяют кругозор, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Использование игровых ситуаций на разных этапах урока математики является эффективным средством повышения качества знаний, умений и навыков учащихся, делает процесс обучения интересным и занимательным.

Исходя из дидактических целей урока игры делятся на обучающие, контролирующие, обобщающие. Если учащиеся в ходе игры приобретают новые знания, умения и навыки или получают их в процессе подготовки, то игра будет обучающейся. Если дидактическая цель игры состоит в повторении, закреплении, проверке знаний, то игра будет контолирующей. Обобщающиеся игры от учеников требуют интеграций знаний, установлению межпредметных связей.

Многие дидактические игры используют принцип соревнования между группами учащихся. Например, после изучения темы ≪Формулы сокращённого умножения≫ в 7 классе для закрепления и проверки знаний, умений и навыков по данному материалу я предлагаю игру ≪Смотри не ошибись!≫. Для проведения игры я использую интерактивную доску. На

доску проецируется 6–10 формул и примеров по теме.

Я вызываю поочередно по одному ученику из каждой команды и прошу вместо треугольника написать букву или число так, чтобы выполнялось равенство. После окончания этой работы предлагаю ребятам внимательно просмотреть и проверить записи. Потом закрывается правая часть равенств и учащимся необходимо воспроизвести левую, затем наоборот. Следующий этап игры: закрываются все тождества и нужно по памяти воспроизвести их. Выполнивший задание приносит команде 3 очка, не справившийся с заданием лишает команду 2 очков.

Очень часто на уроке я провожу викторину — это игра, в ходе которой дети отвечают на вопросы. При отработке навыков устных вычислений викторину можно провести в начале урока. Если я проверяю усвоение нового материала, то викторину можно провести в середине урока. Когда необходимо проверить знания и умения учащихся викторина проводится в конце урока. Для проведения викторины использую ИКТ. Пример викторины по теме: ≪Арифметические действия с натуральными числами≫. Вопросы:

1. Один из множителей равен 27. Как изменится произведение, если второй множитель уменьшить на5 единиц?

2. Выписаны подряд числа от 1 до 99. Сколько раз при этом будет написана цифра 3?

3. Найти произведение 4∙15∙125

4. Найдите значение числового выражения:

a) 69

b) 44–15–24;

c) 27+38+53;

5. Сравните числа, в которых цифры заменены звёздочками:

a) \*\*\*\*и\*\*\*;

b) 32\*\* и 31\*\*.

В конце викторины подводятся итоги.

Использование игровых ситуаций на уроке даёт возможность детям учится с интересом, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремится к знаниям.

Дидактическая игра — это не самоцель на уроке, а современный метод обучения и воспитания, который обладает образовательной, развивающей и воспитывающей функцией. Игру не надо путать с забавой. Дидактическая игра — это незаменимый рычаг умственного развития ребёнка. ≪У ребёнка есть страсть к игре и надо её удовлетворить. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь≫.

*Литература:*

1. Г. К. Селевко. Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. —

М. 1999.

2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. — 1966. —№ 6.

3. Минский Е. М. От игры к знаниям. — М., 1982.

4. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М. 2003 г.

5. Борзукова Л. П. Игры на уроках истории. М. 2004 г.

6. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. Москва ≪Просвещение≫ 1990.