

Пашаян Г.В., учитель начальных классов
МАОУ-СОШ №25
Россия, г. Армавир

Костенко Анна Арсеновна
К.псих.н., доцент ФГБОУ ВО Армавирский государственный педагогический университет

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ЦЕЛЬЮ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ У
ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Аннотация. В статье рассматривается проблема снижения учебной мотивации у младших школьников на уроках математики и возможности ее решения посредством применения игровых технологий. Раскрывается сущность игровых технологий как педагогического феномена, их классификация и психолого-педагогическое обоснование. Анализируется влияние дидактических игр на познавательную активность, формирование интереса к математике и развитие универсальных учебных действий. Представлены практические рекомендации по внедрению игровых технологий в образовательный процесс начальной школы.

Ключевые слова: игровые технологии, уроки математики, начальная школа, учебная мотивация, познавательная активность, младшие школьники, дидактические игры.

Pashayan G.V., primary school teacher
MAOU-Secondary School No. 25
Russia, Armavir
Kostenko Anna Arsenovna

PhD in Psychology, Associate Professor, Armavir State Pedagogical University

**THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN MATHEMATICS LESSONS IN PRIMARY
SCHOOL TO INCREASE STUDENTS' MOTIVATION**

Abstract. The article examines the problem of decreasing educational motivation in primary school children during mathematics lessons and the possibilities of solving it through the use of game technologies. The essence of game technologies as a pedagogical phenomenon, their classification and psychological and pedagogical substantiation are revealed. The influence of didactic games on cognitive activity, the formation of interest in mathematics and the development of universal educational actions is analyzed. Practical recommendations for the introduction of game technologies into the educational process of primary school are presented.

Keywords: game technologies, mathematics lessons, primary school, educational motivation, cognitive activity, primary school children, didactic games.

Одной из актуальных проблем современного начального образования является снижение учебной мотивации у младших школьников, особенно при изучении таких сложных предметов, как математика. Многие учащиеся воспринимают математику как скучную, абстрактную и трудную для понимания дисциплину, что приводит к потере интереса, снижению успеваемости и формированию негативного отношения к учебе в целом. В связи с этим перед учителем начальных классов встает задача поиска эффективных методов и приемов, способных повысить познавательную активность учащихся и сделать процесс обучения математике увлекательным и результативным. Одним из таких методов является применение игровых технологий, которые органично сочетают обучающую и развивающую функции с игровой деятельностью, естественной для детей младшего школьного возраста.

Понятие «игровые технологии» в педагогической науке трактуется как совокупность методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр, которые стимулируют познавательную активность учащихся и способствуют усвоению знаний, умений и навыков. В отличие от традиционного обучения, где игра выступает лишь как элемент занимательности, в игровых технологиях игра выполняет дидактическую функцию, являясь средством формирования учебных действий. Как отмечает С.А. Шмаков, игра для младшего школьника – это не просто развлечение, а способ познания мира, средство развития воображения, мышления и коммуникативных способностей.

Психолого-педагогическое обоснование применения игровых технологий в начальной школе базируется на возрастных особенностях детей 6–10 лет. В этом возрасте ведущей деятельностью постепенно становится учебная, однако игровая деятельность продолжает занимать значительное

место в жизни ребенка. Игра обеспечивает эмоциональную включенность, снижает тревожность, создает ситуацию успеха и позволяет осваивать новый материал в комфортной, неформальной обстановке. Л.С. Выготский подчеркивал, что в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; в игре он как бы на голову выше самого себя.

Классификация игровых технологий, применяемых на уроках математики в начальной школе, может быть представлена по различным основаниям. По характеру познавательной деятельности выделяют игры: репродуктивные (направленные на закрепление и повторение материала); продуктивные (требующие применения знаний в новой ситуации); творческие (предполагающие самостоятельный поиск решения). По форме проведения различают: игры-путешествия, игры-соревнования, игры-лото, игры-кроссворды, игры с использованием ИКТ. По месту в структуре урока: игры на этапе актуализации знаний (математические разминки, цепочки); игры на этапе изучения нового материала (создание проблемной ситуации, открытие новых знаний); игры на этапе закрепления (математические эстафеты, игры с карточками); игры на этапе контроля (математические турниры, КВН).

Рассмотрим конкретные примеры игровых технологий, направленных на повышение мотивации к изучению математики у младших школьников.

На этапе устного счета эффективны такие игры, как «Молчанка» (учитель показывает пример, ученики поднимают карточку с ответом), «Цепочка» (один ученик называет пример, другой – ответ и свой пример), «Математическая рыбалка» (на рыбках записаны примеры, ученик «ловит» рыбку и решает пример). Эти игры активизируют внимание, развивают вычислительные навыки и создают соревновательный момент.

При изучении геометрического материала используются игры «Найди фигуру» (по описанию найти нужную геометрическую фигуру), «Геометрическое лото» (закрывать фигуру, соответствующую названию),

«Танграм» (составление фигур из геометрических частей). Такие игры развивают пространственное воображение, внимание и логическое мышление.

Для формирования умения решать задачи применяются игры-драматизации («Магазин», «Почта», «Путешествие»), где сюжет задачи разыгрывается с участием учеников. Это помогает детям лучше понять условие задачи, осознать ее смысл и найти способ решения. Например, в игре «Магазин» ученики выступают в роли продавцов и покупателей, рассчитывая стоимость покупки и сдачу.

На этапе закрепления знаний эффективны командные игры: «Математическая эстафета» (команды по очереди решают примеры на доске), «Своя игра» (выбор категории и сложности вопроса), «Математический бой» (команды предлагают друг другу задачи для решения). Такие игры формируют навыки работы в команде, ответственность за общий результат и здоровый дух соревнования.

Особого внимания заслуживают цифровые игровые технологии, которые становятся все более доступными в современной школе. Образовательные платформы (Учи.ру, ЯКласс, ЛогикЛайк) предлагают интерактивные задания в игровой форме с системой начисления баллов, рейтингами и виртуальными наградами. Использование таких платформ повышает мотивацию за счет элементов геймификации: индивидуальный прогресс, соревнование с одноклассниками, возможность повторного выполнения заданий для улучшения результата.

Эффективность применения игровых технологий на уроках математики подтверждается результатами педагогических наблюдений и исследований. У учащихся, с которыми систематически проводятся игровые занятия, отмечается: повышение познавательной активности (увеличивается количество вопросов к учителю, желание выполнять дополнительные задания); рост успеваемости (особенно у слабоуспевающих учеников,

которые в игре раскрепощаются и начинают лучше усваивать материал); снижение тревожности и страха перед ошибкой; формирование положительного отношения к предмету; развитие коммуникативных навыков (умение работать в паре, группе, договариваться, распределять роли).

Однако успешное применение игровых технологий требует соблюдения определенных педагогических условий. Во-первых, игра должна органично вписываться в структуру урока и соответствовать его целям и задачам. Во-вторых, необходимо четко определять дидактическую цель игры: что именно должно быть усвоено, закреплено или проверено. В-третьих, правила игры должны быть понятны и доступны всем учащимся. В-четвертых, игра не должна затягиваться по времени (оптимально 5–15 минут в зависимости от этапа урока и возраста детей). В-пятых, необходимо подводить итоги игры с обязательным поощрением всех участников (не только победителей, но и тех, кто старался).

Таким образом, игровые технологии являются эффективным средством повышения учебной мотивации на уроках математики в начальной школе. Они позволяют превратить процесс обучения в увлекательную деятельность, активизировать познавательный интерес, снизить психологические барьеры и создать ситуацию успеха для каждого ученика. При этом важно помнить, что игра на уроке – это не самоцель, а средство достижения образовательных результатов. Только при условии продуманного, методически обоснованного включения игр в учебный процесс они дают ожидаемый педагогический эффект. Дальнейшие направления работы в этой области связаны с разработкой новых видов игр, учитывающих современные образовательные технологии и цифровые ресурсы, а также с созданием системы мониторинга мотивационных изменений у младших школьников.

Список использованных источников:

1. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 2016. – № 6. – С. 62-76.

2. Журавлева, О.Н. Игровые технологии в начальной школе: методическое пособие / О.Н. Журавлева. – М.: Просвещение, 2020. – 128 с.
3. Коваленко, В.Г. Дидактические игры на уроках математики: из опыта работы / В.Г. Коваленко. – М.: Просвещение, 2018. – 96 с.
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». – М., 2021.
5. Сухин, И.Г. Занимательные математические игры и задания для начальной школы / И.Г. Сухин. – М.: Вако, 2019. – 176 с.
6. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 2017. – 240 с.