**Кочкарова Зульфа Нюрчуковна**

**Учитель начальных классов**

**МКОУ «СОШ №5 г.Усть-Джегуты»**

**E-mail:kochkarova.zulfa@mail.ru**

**Аннотация:** Данная статья посвящена исследованию и внедрению занимательных задач на уроках математики, в целях стимулирования и совершенствования в процессе обучения. Цель работы состоит в том, чтобы показать, что занимательность в обучении является важным стимулом активизации познавательной деятельности учащихся, что она влияет на рост успеваемости детей и оказывает интенсивное воздействие на развитие познавательного интереса.

**Ключевые слова:** стимулирование, исследование, внедрение, познавательная деятельность, занимательный материал, активизация.

**Entertaining tasks as an incentive for      cognitive activity of students.**

                        **Kochkarova Zulfa Nyurchukovna**

                                  Primary school teacher

**MKOU "School №5 of Ust-Dzheguty"**

                          E-mail: kochkarova.zulfa@mail.ru

**Abstract:** This article is devoted to the study and introduction of entertaining tasks in the lessons of mathematics, in order to stimulate and improve in the learning process. The aim of the work is to show that amusement in learning is an important stimulus for activating cognitive activity of students, that it influences the growth of children's performance and has an intensive impact on the development of cognitive interest.

**Key words:** stimulation, research, introduction, cognitive activity, entertaining material, activation.

      Обучение возникло в человеческом обществе на ранних стадиях его развития. Дети, подражая взрослым, копировали их трудовые действия, заимствовали формы поведения, запоминали словесные термины и их значения. Ребёнок не обучался, а скорее сам учился тому, что делал взрослый.

В процессе труда человек познаёт законы природы, совершенствует орудия труда, углубляет и дополняет запас знаний. Опыт человечества не может быть равным опыту одного человека, а систематизирует и обобщает всё то, что узнали и сделали предшествующие поколения людей. В этих условиях обучение становится целенаправленным процессом, обеспечивающим подрастающему поколению возможность усвоения отдельных сторон опыта человечества: культуры, науки, искусства, морали и др. Смысл обучения в том, чтобы подготовить человека к жизни в данном обществе, к труду. [1]

  Обучение как совместная деятельность учителя и учащихся подразделяется на два взаимосвязанных процесса: преподавание как деятельность учителя и учение как деятельность ученика.

   Преподавание складывается из нескольких сторон: умения организовать учебно-воспитательный процесс, знания современных методов обучения, глубокого понимания умственного развития ученика, его познавательных возможностей, знания путей формирования личностных качеств учащихся.

  Учение – активный познавательный процесс, в котором проявляются и формируются умственные силы ученика, моральные и волевые черты характера, свойства личности и темперамента.

 Познавательная деятельность представляет собой процесс сочетания и взаимосвязи всех его сторон: восприятия, осмысления, закрепления и применения. Организация познавательной деятельности школьников становится основой формирования интереса к учению.[5]

  Чтобы возбудить желание учиться, нужно развивать потребность ученика заниматься познавательной деятельностью, школьник должен находить привлекательные стороны, чтобы сам процесс учения содержал в себе положительные заряды интереса. [6]

  Интерес – это структура, состоящая из потребностей (Ш. Бюлер)

 В школе объектом познавательных интересов учащихся является содержание учебных предметов, овладение которым составляет основное назначение учителя. Познавательный интерес выступает как сильное средство обучения. Классическая педагогика прошлого утверждала: «Смертный грех учителя – быть скучным». Но в то же время нельзя превращать учебный процесс в «развлекаловку», заменять учёбу игрой. К.Д.Ушинский  резко критиковал подмену серьёзного учения развлекательством. «Учить играя», - писал он, - можно только маленьких детей. [4]

 Одним из методов стимулирования учения является метод стимулирования  занимательностью – введение в учебный процесс занимательных примеров, опытов, дидактических и ролевых игр, задач в стихах, задач – шуток, загадок, игровых и занимательных ситуаций.

   Занимательный материал на уроках математики не только увлекает, заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность, инициативу, и волю ребёнка, приучает считаться с интересами товарищей.

  Ценным методом стимулирования интереса к учению можно назвать метод познавательных игр, который опирается на создание в учебном процессе «игровых ситуаций». Игровая ситуация способствует вовлечению детей в условную, увлекательно – развлекательную деятельность. Функции игры в учебном процессе состоят в обеспечении эмоционально – приподнятой обстановки, воспроизведения знаний, облегчающей усвоение материала, оказывающей внушающее воздействие. Игровая ситуация порождает в детях разнообразные эмоционально – психические состояния переживания, углубляющие познание, возбуждение, внутренние стимулы, влечения к учебной работе, снимающие напряжение, усталость, ощущение перегрузок при изучении любых предметов учебного плана.[5]      

Элементы игры могут быть введены в любую форму обучения как часть в целое. Вместе с тем игра может быть основной и ведущей формой учебного процесса. Развивающий эффект игры достигается за счёт импровизации, естественного включения свободных творческих сил школьников в процесс воспроизведения – усвоение учебного материала. В воспитательном отношении игра помогает учащимся преодолевать внутреннюю неуверенность, способствует самоутверждению, раскрепощённому, наиболее полному проявлению своих сил и возможностей.

Огромное значение игре придавал А.С.Макаренко. Он говорил, что каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет, поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.[1]

С приходом ребёнка в школу изменяется его социальная позиция, ведущей деятельностью становится учебная. Поэтому в начальных классах необходимо заложить у учащихся основы учебной деятельности. Однако этот процесс осложняется возрастными особенностями младших школьников: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, непроизвольностью памяти и мышления. Для преодоления этого в учении должны широко использоваться занимательные формы активности детей – учебная деятельность младшего школьника, в особенности шестилеток, должна быть пронизана занимательными моментами.

На современном уроке математики часто используются дидактические игры, направленные, направленные на активизацию мыслительной деятельности учащихся. Ещё К.Д.Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. [4]

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. На уроках я использую приёмы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи - шутки, моменты неожиданности, которые способствуют активизации мыслительной деятельности. [3]

Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: «Кто быстрей?», «Не зевать! Отвечай сразу! Кто верней!» и.т.д. Например, при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток использую игру «Поймай рыбку». На доске висит таблица, на которой изображён аквариум с рыбками. На каждой рыбке записан пример. Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать примеры. Остальные дети выполняют задание в тетради. Кто из учеников у доски, решил больше примеров, тот и поймал больше рыбок. Он и считается лучшим рыбаком. Ученики сверяют ответы с ответами на доске. Такие игры позволяют в игровой форме повторить таблицу сложения и вычитания, внести в урок элемент соревнования, что ещё более способствует активизации деятельности учащихся, обязывает их быть более чёткими, собранными, быстрыми.

Очень эффективно использую на уроках математики задачи в стихотворной форме. Они очень нравятся ребятам. Дети легко их запоминают и спешат сообщить ответ. Задачи  в стихотворной форме, требующие смекалки, активизируют внимание детей и оживляют урок. Учащиеся очень любят упражнения, в которых им приходится наблюдать, спрашивать, делать выводы, а это ведёт к выработке устойчивого внимания, что, естественно, не может положительно не сказаться организации самого урока  на усвоении знаний, на формировании умений и навыков.

Очень активизируют процесс обучения загадки и ребусы. Дети их очень любят. Загадки и ребусы расширяют кругозор детей, развивают любознательность и пытливость, тренируют внимание, память, мышление.         Очень полезны загадки и ребусы, содержащие различные цифры.

       Не лает, не кусает, а из класса в класс не пускает. (Двойка)

После отгадывания загадок задача учителя – добиться обоснованного доказательного ответа на вопрос « Как догадался? Объясни». Это заставляет ребёнка ещё раз выделить все признаки, указанные в загадке и сопоставить их с отгадкой. Такая работа развивает логическое мышление, математическую речь, учит видеть в окружающем мире свойства и различие  предметов и явлений. Это в дальнейшем будет способствовать формированию обобщений, умению давать определения понятиям, развитию мыслительных операций.[2]

Элементы занимательности содержатся в заданиях, которые способствуют развитию у детей мышления, памяти, внимания, воображения, умения выделить частные и общие признаки предметов, умение сравнивать предметы. И эти задания вызывают у детей огромный интерес и желание работать. Вот примеры таких заданий.

    Задания на смекалку.

Два мальчика играли в шашки 2 часа. Сколько часов играл каждый мальчик?

    Задания на развитие внимания.

Петя и Миша имеют фамилии Белов и Чернов. Какую фамилию имеет каждый из ребят, если Петя на два года старше Белова?

    Задания на развитие логики.

В квартирах №1, №2, №3 жили три котёнка: белый, чёрный и рыжий. В квартирах №1 и №2 жил не чёрный котёнок. Белый котёнок жил не в квартире №1. В какой квартире жил каждый из котят?

     Геометрические задания.

Раздели пирог прямоугольной формы двумя разрезами на части так, чтобы они имели треугольную форму. Сколько получилось частей?

Игровые и занимательные материалы должны быть разнообразными, связанными с хорошо знакомым детям материалом. Учителю необходимо знать достаточное количество игр и игровых моментов, чтобы сделать уроки математики интересными, развивать интерес к занятиям математикой. Игра должна быть доступной детям по содержанию и правила игры восприниматься ими с первого объяснения.

Занимательный материал является важным стимулом активизации познавательной деятельности детей и способствует развитию их мыслительных навыков, познавательных интересов. К.Д.Ушинский писал: «Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силою принуждения убивает охоту к учению, без которой он далеко не уйдёт». Именно занимательные задачи выступают важнейшим стимулом, побуждающим школьников к активизации познавательной деятельности.[4]

Использование занимательного материала на уроках математики позволит достичь более высоких результатов обучения, воспитания и развития младших школьников.

                                              Литература:

1. Анисимов В.В.  Новый этап в развитии педагогического образования.

Педагогика, №11, - С.11.

2.Блюмкин В.А. О моральных стимулах деятельности учащейся молодёжи. – Владимир, 1970,- С.15.

3.Шамова Т.И.  Активизация учения школьников. – М., 1974.

4.Ушинский К.Д. Сочинения. – М. – Л., 1948, С.358.

5.Томин Н.А. Стимулирование познавательной деятельности учащихся. – Владимир, 1972, - С.162.

6.Щукина Г.И. Формирование познавательных интересов учащихся в процессе обучения. – М., Учпедгиз, 1962.