**Особенности применения игровых ИКТ-технологий на уроках математики в начальной школе**

***Усачёва К. А.***

*Научный руководитель – Ерохин В.В., старший преподаватель*

*ФГБОУ ВО Алтайский Государственный Педагогический университет*

*Институт Психологии и Педагогики, Барнаул, Россия*

*E–mail:* [*kristina.usacheva.29@mail.ru*](mailto:kristina.usacheva.29@mail.ru)

В последнее время перед школой более остро встала проблема формирования в личности ребёнка положительной мотивации к учебной деятельности. Для того, чтобы обучающиеся по-настоящему были заинтересованы и активны на уроке, необходим поиск особого подхода. На учителя начальной школы возлагается большой груз работы и ответственности: с одной стороны ему необходимо осуществлять свою профессионально-педагогическую деятельность – обучать детей, давать им необходимые знания, с другой же стороны – работать с эмоциями и настроениями ребенка, повышать мотивацию к учебной деятельности, создавать благоприятную и комфортную атмосферу для продуктивной учебной деятельности.

Развитие интереса к математике у обучающихся зависит от методики преподавания, от того, насколько правильно и эффективно будет выстроена данная работа. Необходимо позаботиться о том, чтобы на уроке каждый ученик был вовлечен деятельность, вел себя активно и заинтересованно, что в свою очередь активизирует творческий и познавательный интерес. Именно, познавательный интерес занимает важное место в комплексе задач по математике.

Модернизация современного образования и происходящие инновационные процессы в школе требуют от учителя наиболее эффективных форм и методов обучения для развития коммуникативных качеств учащихся. Интересным средством в реализации поставленных перед учителем задач выступает применение современных компьютерных и игровых технологий в своей профессиональной деятельности. Игра — эффективное средство воспитания, направленное на развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого ребенка.

Осуществить «толчок» обучающихся в деятельность по усвоению математических знаний можно путём умелого применения занимательных задач, а также игр с математическим содержанием. Занимательная задача — это та задача, которая вызывает у обучающихся непроизвольный интерес, являющийся следствием необычности сюжета задачи и формы её подачи. Решение подобного рода задач развивает у детей интерес к их выполнению и получению новых задач.

Учителю необходимо помочь ребенку поверить в себя и собственные силы, продемонстрировать, что существуют победители и проигравшие и ничего в данном случае плохого нет. Осуществляя мотивационную работу на достижение поставленной цели и устанавливая перед ним конкретную задачу, учитель способствует развитию уверенности в себе и развивает последовательность выполнения задач, тем самым упрощая, разбивая «недостижимую цель» на ряд менее сложных задач.

Решение проблемы развития познавательного интереса младших школьников нами было найдено путем включения в работу на уроке игровых ИКТ-технологий. Целесообразность применения данных технологий с младшими школьниками на уроках математики опирается на следующие заключения, полученные нами в ходе теоретического осмысления накопленного социокультурного опыта по данной проблеме:

1. За счет применения игровых технологий в работе для каждого школьника определяется собственная траектория развития высших психических функций: внимания, восприятия, воображения, мышления, что так необходимо для успешного обучения в массовой школе.

2. Игровые технологии позволяют младшим школьникам овладеть практическими способами работы с информацией.

3. Игровые технологии позволяют сделать процесс обучения более интересным и занимательным, снижают трудности в усвоении учебного материала, укрепляют мотивацию к обучению.

Целью нашей работы является демонстрация возможностей применения игровых ИКТ-технологий, особенности развития познавательного интереса обучающихся. Игра, является мощным средством активизации познавательной деятельности у младших школьников, позволяет вовлечь всех детей в учебную деятельность.

Проанализировав существующий опыт, обобщив опыт наблюдения за применением игровых ИКТ-технологий на уроках математики мы выделили наиболее важные особенности использования игровых ИКТ-технологий:

- предъявление информации в электронном варианте в игровой форме вызывает повышенный интерес у младших школьников;

- использование игровых ИКТ-технологий на уроках математике в начальной школе способствует более углубленному пониманию материала за счет активного применения средств наглядности, используется образный тип информации, понятный младшим школьникам;

- игровая форма позволяет значительно увеличить период активного восприятия и включения в работу детей младшего школьного возраста;

- применение на уроках ИКТ-технологий расширяет компьютерную грамотность школьников, способствует развитию навыков уверенного пользования компьютерными технологиями;

- ребенок обладает возможностью самостоятельно регулировать темп и количество решаемых игровых обучающих задач, обеспечивается индивидуализация обучения.

Стоит отметить, что внесение соревновательного момента повышает активность детей в процессе обучения, нацеленность на результат.

При планировании урока с использованием игровых ИКТ-технологий следует продумать не только характер учебной деятельности детей, но и характер управления самой игровой ситуацией. Игровые информационные технологии позволят ребёнку понять, что учёба это не только и не столько заучивание готовой информации, но и увлекательный игровой процесс, позволяющий мыслить, предлагать нестандартные решения и получать удовольствие от занятия учебной деятельностью.

В ходе обобщения результатов проведенной нами работы удалось установить, что введение в процесс обучения игры способствует расширению познавательного интереса и повышению мотивации учебной деятельности. Одна из существенных особенностей использования игр на уроках математики – это формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.

Проблема отсутствия познавательного интереса у младших школьников, актуальна и в настоящее время. Информационные технологии основательно вошли во все сферы нашей жизни и стали составной частью педагогических технологий. Они позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся, но и позволяют наглядно продемонстрировать любые объекты и процессы, изучаемые в рамках урока.

Литература:

1. Блинова, Т. Л. Имитационные дидактические игры как средство развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения математике в общеобразовательной школе. - Екатеринбург, 2003. – 180с.

 2. Жукова, З.П. Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры // Начальная школа, 2006. - 30-31с.