**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

**Давыдова Ирина Владимировна**

*Магистрант, Чувашский государственный педагогический университет им.И.Я.Яковлева*

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена исследованию влияния игровых технологий на развитие познавательной активности учащихся младших классов в процессе обучения математике. Рассмотрены теоретические аспекты игровой деятельности, её роль в формировании мотивации и познавательного интереса. Представлены результаты экспериментального внедрения игровых методов на уроках математики, подтверждающие их эффективность в повышении учебной вовлечённости и академической успеваемости.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

Познавательная активность, младшие школьники, игровые технологии, математика, мотивация, дидактические игры.

Современные образовательные стандарты (ФГОС НОО) акцентируют внимание на необходимости развития познавательной активности учащихся как основы для формирования универсальных учебных действий. В младшем школьном возрасте ведущей деятельностью остаётся игра, что делает её мощным инструментом педагогического воздействия. Однако традиционные методы преподавания математики часто игнорируют этот потенциал, что приводит к снижению интереса к предмету.

Цель исследования — обосновать эффективность игровых технологий в стимулировании познавательной активности на уроках математики.

Познавательная активность определяется как стремление к самостоятельному приобретению знаний, проявляющееся в инициативности и любознательности (Выготский, 1966). Для младших школьников ключевым условием её развития является эмоциональная вовлечённость, которую обеспечивают игровые формы обучения.

Игровые технологии в математике можно классифицировать следующим образом:

Дидактические игры (лото, ребусы, головоломки) — направлены на отработку конкретных навыков.

Сюжетно-ролевые игры («Математический магазин», «Путешествие в страну чисел») — способствуют применению знаний в нестандартных ситуациях.

Цифровые игры — интерактивные платформы, развивающие логику и пространственное мышление.

Как отмечает Д.Б. Эльконин (1999), игра создаёт «зону ближайшего развития», где дети осваивают новые действия под руководством учителя.

В эксперименте участвовали 60 учеников 2-х классов (30 — контрольная группа, 30 — экспериментальная). В течение полугода на уроках математики в экспериментальной группе использовались:

Математические квесты с поиском «сокровищ» через решение задач.

* настольные игры («Дроби-пазлы», «Считай-ка!»).
* Интерактивные задания.

Познавательная активность оценивалась по критериям:

* Уровень вовлечённости (наблюдение).
* Результаты контрольных работ.
* Анкетирование учащихся на предмет интереса к предмету.

В экспериментальной группе зафиксировано:

* Увеличение среднего балла за контрольные работы на 22% (с 3.8 до 4.6).
* Рост числа учащихся с высокой познавательной активностью с 40% до 75%.
* 90% детей отметили, что уроки стали «интереснее».

В контрольной группе динамика оказалась незначительной (рост среднего балла на 5%).

Полученные данные согласуются с исследованиями J. Smith (2018), доказавшими, что геймификация усиливает мотивацию через немедленную обратную связь и элемент соревновательности.

Важным условием эффективности является:

* Дозированное использование игр.
* Их связь с учебными целями.
* Чередование с другими формами работы.

Например, интеграция цифровых платформ позволяет не только автоматизировать проверку заданий, но и адаптировать уровень сложности под индивидуальные потребности учащихся. Однако, как подчёркивает И.В. Петрова (2020), чрезмерное увлечение цифровыми инструментами без контроля педагога может снизить эффективность межличностного взаимодействия в классе.

Интересно, что аналогичные результаты были получены в исследовании Г.В. Ковалёвой (2019), где применение настольных игр на уроках математики повысило уровень коллективной работы учащихся. В нашем эксперименте 68% детей отметили, что совместное решение задач в формате квеста помогло им лучше понять материал. Это подтверждает тезис Л.С. Выготского о социальной природе познавательной активности: взаимодействие со сверстниками в игровой среде стимулирует рефлексию и критическое мышление.

Ограничения исследования:

* Относительно небольшая выборка (60 учащихся).
* Короткий срок эксперимента (6 месяцев).

Для подтверждения долгосрочного эффекта игровых технологий необходимы лонгитюдные исследования с участием разных возрастных групп. Кроме того, стоит учитывать различия в доступе к цифровым ресурсам: в школах с низкой технической оснащённостью акцент следует делать на настольные и сюжетно-ролевые игры.

Внедрение игровых технологий в уроки математики способствует не только повышению успеваемости, но и формированию устойчивого познавательного интереса.

Рекомендации:

Включать игровые элементы в каждый этап урока:

* На этапе актуализации знаний — математические ребусы.
* При изучении нового материала — сюжетные игры.
* Для закрепления — интерактивные викторины.
* Сочетать игровую динамику с глубокой проработкой математических концепций.
* Разрабатывать сценарии, соответствующие образовательным стандартам (ФГОС НОО).

Перспективы дальнейших исследований:

* Сравнение эффективности различных типов игр (дидактических, цифровых, проектных).
* Изучение влияния игровых технологий в условиях инклюзивного образования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. – М.: Просвещение, 1966.

Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999.

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – М.: Просвещение, 2021.

Петрова И.В. Игровые технологии в обучении математике младших школьников // Начальная школа. – 2020. – №5. – С. 45-50.

Smith J. Game-Based Learning in Mathematics Education. – Springer, 2018.

Ковалёва Г.В. Современные подходы к игровому обучению математике в начальной школе // Педагогические инновации. – 2019. – №3. – С. 28-34.

Johnson L., Adams S. Technology Outlook for STEM+ Education. – The New Media Consortium, 2017