

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**  
**Педагогический институт**

Кафедра начального естественно-математического образования

**Формирование познавательного интереса  
у младших школьников на уроках математики  
посредством использования игр**

АВТОРЕФЕРАТ  
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ  
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 411 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование,  
профиль подготовки «Начальное образование»  
факультета психолого-педагогического и специального образования

**Петровой Виктории Максимовны**

Научный руководитель  
канд. пед. наук, доцент

\_\_\_\_\_

подпись                      дата

О. А. Федорова

Зав. кафедрой  
доктор биол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

подпись                      дата

Е. Е. Морозова

Саратов 2026

## ВВЕДЕНИЕ

Формирование познавательного интереса у младших школьников посредством игр в современной школе возможно благодаря использованию исследовательской деятельности в процессе обучения, а также дидактических игр, выступающих средством развития познавательного интереса детей, мотивации творческой и умственной деятельности. Использование игр в учебном процессе – это действенное средство, которое не только позволяет развивать интерес, но и улучшает эмоциональный настрой, повышает работоспособность учащихся и развивает коммуникативные навыки.

Актуальность использования игровых технологий особенно возросла на фоне введения нового федерального государственного образовательного стандарта, и крайне важна, так как в настоящее время младшие школьники вынуждены усваивать гораздо больше информации и знаний. Привычный в дошкольном возрасте игровой вид деятельности с приходом в школу меняется на новый – учебный, который и становится ведущим. Задача учителя в этот период – сгладить границы этого перехода, сохранить позитив игры, но уже в учебном процессе.

В.А. Сухомлинский в своих трудах отмечал, что необходимо чтобы «... чудесный мир природы, игры, музыки, сказки, который окружал ребенка до школы, не закрыли перед ним дверью класса» [22, с.12]. Благодаря использованию игр в процессе обучения урок становится более занимательным и интересным, положительно влияет на развитие творческой деятельности, образного мышления, способствует развитию внимания, памяти, мышления, то есть помогает активизировать учебную деятельность, развивает познавательную активность учащихся, кроме этого, игра – отличный способ снять, чтобы умственное напряжение.

В процессе обучения школа решает ряд задач, которые направлены на подготовку младших школьников к жизни, на социализацию личности обучающегося в обществе, которое подразумевает активное участие во всех

сферах жизни. Однако, в последние годы появилась проблема снижения познавательного интереса обучающихся и сегодня эта проблема приобретает все большие размеры. Тенденцию снижения активности можно преодолеть развитием учебной мотивации школьников. Одним из эффективных рычагов формирования у младших школьников позитивного отношения к учению могут стать дидактические игры.

**Актуальность** темы обусловлена требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования: сегодня школа должна воспитывать личность, способную учиться самостоятельно, мыслить критически и нестандартно [39]. Математика часто воспринимается младшими школьниками как сложный предмет, и к 3-4 классу интерес к ней угасает. Возникает противоречие между абстрактностью математики и наглядно-образным мышлением ребёнка. Игра становится «мостиком», снижающим страх ошибки и создающим положительный эмоциональный фон.

**Степень научной разработанности.** Проблема формирования познавательного интереса младших школьников в современных школах стоит остро. Федеральный государственный стандарт начального общего образования рассматривает познавательный интерес как избирательную направленность личности к окружающим предметам и явлениям [23]. Данный стандарт содержит общие требования к овладению основами образования, в том числе основные принципы формирования у учащихся личностных, метапредметных и предметных качеств. Однако главной задачей педагога остаётся развитие у каждого ученика интереса к обучению, поскольку ребёнок не сможет в полной мере усвоить материал, не заинтересовавшись в нём. Именно посредством игр у школьника, обладающего сформированным интересом к тому или иному предмету, появляется возможность самостоятельно выбрать дальнейшую специализацию, постоянно углубляя и расширяя знания в этой области.

**Цель исследования:** теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность игр для формирования познавательного интереса у младших школьников на уроках математики.

**Объект исследования** – образовательный процесс в начальной школе.

**Предмет исследования** – игры на уроках математики в начальной школе.

**Гипотеза исследования:** процесс развития познавательного интереса у младших школьников будет результативнее, если систематически использовать дидактические игры на уроках математики.

Для достижения поставленной цели были определены следующие **задачи исследования:**

- 1) Изучить психолого-педагогическую сущность игры как средства формирования познавательного интереса детей;
- 2) Рассмотреть особенности и возможности использования игры в учебно-воспитательном процессе начальной школы при изучении математики;
- 3) Провести анализ периодических изданий по проблеме исследования;
- 4) Подобрать игры, ориентированные на формирование познавательного интереса у детей младшего школьного возраста;
- 5) Провести опытно-экспериментальное исследование.

**База исследования.** Исследование проводилось на базе Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Лицей № 37» Фрунзенского района г. Саратова. В опытно – экспериментальном исследовании приняли участие 36 обучающихся 4 «А» класса.

**Структура работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух разделов, заключения, списка использованных источников, приложений.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первом разделе выпускной квалификационной работы «Теоретические основы использования игр как средства активизации познавательного интереса у детей младшего школьного возраста» нами был проведен анализ психолого-педагогической литературы, посвященной проблеме формирования познавательного интереса через игровую деятельность.

В ходе анализа установлено, что игра представляет собой многогранное явление, объединяющее занятие, досуг, соревнование и отдых. Д.Б. Эльконин называл игру «гигантской кладовой настоящей творческой мысли будущего человека», подчеркивая, что в игре ребенок на эмоциональном, а затем и на интеллектуальном уровне осваивает систему человеческих взаимоотношений.

Особое значение в формировании познавательного интереса младших школьников занимает дидактическая игра. В научной литературе существуют разные подходы к ее трактовке: как особая форма обучения (В.Н. Аванесова, Р.И. Жуковская), как средство развития личности (Л.В. Артюшкина, А.К. Бондаренко) и как метод всестороннего воспитания (А.И. Сорокина). Мы придерживаемся определения, данного З.М. Богуславской, которая характеризует дидактическую игру как «особую организацию детской активности», направленную на формирование потребности в знаниях и устойчивого познавательного интереса.

Центральным элементом дидактической игры является обучающая задача, которой подчинены все остальные компоненты: игровая задача, игровые действия и правила. Обучающая задача часто содержится в названии игры («Угадай, сколько», «Скажи наоборот», «Сложи фигуру») и формулируется на языке учебной программы. Игровая задача создает эмоциональный настрой и делает обучение незаметным для ученика. Игровые действия могут включать подбор карточек, выполнение вычислений на скорость, хлопки, прыжки, имитацию движений. Правила организуют поведение детей и подчиняют его достижению учебной цели.

Важным выводом теоретического анализа является то, что игра выполняет в обучении математике несколько ключевых функций: мотивационную, функцию снятия психологических барьеров, функцию активизации познавательных процессов и функцию формирования учебных действий.

Далее нами были рассмотрены особенности и возможности использования игры в учебно-воспитательном процессе начальной школы при изучении математики. Исследователи (А.К. Бондаренко, З.М. Богуславская) выделяют следующие требования к проведению игр на уроках математики: четкое целеполагание, доступность и посильность заданий, сочетание умственной и двигательной активности, охват всех учащихся, четкая инструкция, ограничение по времени (5–15 минут) и обязательный анализ результатов.

Игра может быть эффективно встроена в любой этап урока. На этапе актуализации знаний целесообразно использовать короткие игры-разминки («Соседи числа», «Живые цифры», «Математическая эстафета»). На этапе открытия нового материала помогают имитационные игры («Магазин», «Почта», «Строители»), которые переносят абстрактные математические отношения в знакомую жизненную ситуацию. На этапе закрепления наиболее уместны игры-соревнования и настольно-печатные игры. На этапе контроля можно использовать элементы квеста или «математического лабиринта».

Таким образом, теоретический анализ подтвердил, что систематическое и методически грамотное использование дидактических игр является эффективным.

Второй раздел работы «Формирование познавательного интереса у младших школьников посредством игр» включает три основных направления: анализ периодических изданий по проблеме исследования, подбор игр для младших школьников и опытно-экспериментальное исследование.

Анализ периодических изданий показал, что в последнее время наблюдается рост интереса к использованию игр на уроках. Это связано с тем,

что игры значительно повышают познавательный интерес обучающихся, делают процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Установлено, что игра эффективно стимулирует познавательный интерес младших школьников, снижает напряжение на уроках и повышает эффективность обучения. Игры активизируют взаимодействие между учениками, делают коммуникацию естественной и эмоциональной. Выявлены условия эффективности дидактических игр: четкие правила, соответствие теме урока, добровольность участия, обязательное подведение итогов, оптимальное сочетание обучения и развлечения, а также формирование команд с разным уровнем подготовки.

Подбор игр для младших школьников был осуществлен с учетом возрастных особенностей и программных требований. В работе представлены примеры игр для каждого класса начальной школы.

Для 1 класса предложены игры: «Весёлое путешествие» (формирование вычислительных навыков), «Математическое лото» (ориентация в числах первого и второго десятка, развитие логического мышления), «Весёлый клубочек» (воспроизведение приемов сложения и вычитания), «Было – стало» (ознакомление с переместительным законом сложения).

Для 2 класса: «Тайна фигур» (развитие умения сравнивать), «Танграм» (формирование навыков игры по правилам, развитие наглядно-образного мышления, мелкой моторики).

Для 3 класса: «Живая математика» (формирование вычислительных навыков), «Сказочная шапка» (закрепление приемов устных вычислений), «Колесо обозрения» (цифровой образовательный ресурс), ЭОР ТИ по теме «Римские цифры».

Для 4 класса: «Интересная картина» (развитие логического мышления и творческого потенциала), «Логические задачи» (развитие внимательности и интереса к предмету), «Доли» (умение определять доли в фигурах), «Взвешивание» (цифровой образовательный ресурс).

Опытно-экспериментальное исследование проводилось на базе МАОУ «Лицей № 37» г. Саратова. В эксперименте приняли участие 36 обучающихся 4 «А» класса. Исследование проводилось в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На констатирующем этапе для выявления уровня развития познавательного интереса были применены две диагностические методики. Первая методика – «Познавательная активность» (А.А. Горчинская) – представляла собой анкетирование из 5 вопросов, направленных на выявление интереса к творческим заданиям, самостоятельности при решении учебных проблем, стремления к поиску дополнительной информации. Результаты показали, что высокий уровень познавательной активности наблюдается лишь у 5 учащихся (14%). Эти ученики стремятся самостоятельно выполнять задания, ищут дополнительный материал, грамотно высказывают и отстаивают свою точку зрения. Средний уровень выявлен у 18 обучающихся (50%). Низкий уровень – у 13 учащихся (36%). Данные ученики не стремятся к самостоятельной работе и не проявляют интереса к поиску дополнительной информации.

Вторая методика – «Нерешаемая задача» (Н.Н. Александрова, Т.И. Шульга) – была направлена на выявление уровня интеллектуальной активности. Фиксировалось время работы до отказа и характер обращений за помощью. Результаты распределились следующим образом: высокий уровень (самостоятельная работа без обращения к учителю) – 7 человек (19%); средний уровень (самостоятельная работа 10–15 минут, затем обращение за помощью) – 19 человек (53%); низкий уровень (отказ от решения без попыток) – 10 человек (28%).

На формирующем этапе нами были спланированы и проведены уроки математики с систематическим включением игр. Всего было проведено 4 урока: «Закрепление изученного» (03.10.2025), «Обобщение по теме числа, которые больше 1000. Нумерация» (08.10.2025), «Работа с многозначными числами. Деление многозначных чисел на однозначные числа с остатком. Решение

задач» (10.10.2025), «Единицы площади. Квадратный километр. Квадратный миллиметр» (16.10.2025).

Приведем примеры использованных игр. На первом уроке при закреплении единиц измерения была проведена игра «Метро-гонка». На доске была представлена схема линий метро с тремя маршрутами, состоящими из 4–5 станций. На каждой станции находилось задание (перевод единиц, сравнение чисел, преобразование величин). Класс был разделен на три команды, у каждой был свой «поезд» на старте. Побеждала команда, первой дошедшая до конечной станции. Игра позволила в динамичной форме повторить большой объем материала.

На уроке по теме «Деление многозначных чисел с остатком» была использована игра «Разложи мячики». На доске были изображены мячи, на каждом из которых написан пример на деление. Рядом располагались коробочки с номерами-ответами. Задача учеников – решить пример и мысленно «положить» мяч в нужную коробочку. Особое внимание уделялось случаям, когда в частном появлялся нуль, что традиционно вызывает трудности у четвероклассников.

На уроке по теме «Единицы площади» была применена игра «Танграм». У каждого ученика был конверт с «Волшебным квадратом», разрезанным на 7 классических фигур. Задача состояла в создании новых объектов (животных, домов, кораблей) с использованием всех деталей, которые должны прилегать друг к другу без наложения. Игра позволила закрепить понятие площади и сформировать понимание того, что фигуры разной формы могут иметь одинаковую площадь. Кроме того, использовались цифровые образовательные ресурсы: «Колесо обозрения» (отработка вычислительных навыков) и игра на тему «Римские цифры» (объединение цветных цифр для получения заданного числа).

Результаты формирующего этапа показали, что игры вызывают у учащихся живой интерес, снижают напряжение при решении сложных задач,

активизируют даже тех детей, которые обычно пассивны на традиционных уроках.

На контрольном этапе были повторно проведены диагностики по тем же методикам, что и на констатирующем этапе опытно-экспериментального исследования. Результаты повторной диагностики по методике А.А. Горчинской показали: количество учащихся с высоким уровнем познавательной активности увеличилось с 5 (14%) до 11 человек (31%); средний уровень остался на уровне 18 человек (50%); низкий уровень сократился с 13 (36%) до 7 человек (19%).

Результаты повторной диагностики по методике «Нерешаемая задача»: высокий уровень вырос с 7 человек (19%) до 12 человек (32%); средний уровень – с 19 (53%) до 20 человек (56%); низкий уровень снизился с 10 (28%) до 4 человек (12%).

Таким образом, сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного этапов эксперимента показал положительную динамику. Благодаря внедрению в учебный процесс игровой деятельности удалось увеличить уровень развития познавательного интереса на уроках математики. Ученики стали проявлять инициативу и самостоятельность при решении познавательных задач. При столкновении с трудностью они не отказывались от решения, а искали новые методы самостоятельно или обращались за консультацией к педагогу. При выборе ответа они стали меньше колебаться, научились доказывать свою точку зрения и обсуждать её с одноклассниками.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Выпускная квалификационная работа посвящена формированию познавательного интереса у младших школьников на уроках математики посредством использования игр. Обращение к данной теме связано с тем, что математика кажется сложным предметом, из-за чего интерес к ней угасает и игра становится «мостиком», снижающим страх ошибки и создающим положительный эмоциональный фон.

В первом разделе выпускной квалификационной работы раскрыта психолого-педагогическая сущность игры как средства формирования познавательного интереса у младших школьников. На основе анализа трудов отечественных (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, В.А. Сухомлинский) и зарубежных учёных установлено, что игра не утрачивает своего значения с приходом ребёнка в школу, а, напротив, выступает естественным «мостиком». Особое внимание уделено дидактической игре, которая сочетает обучающую задачу, игровые действия и правила, что позволяет активизировать мышление, память, внимание и формировать устойчивый интерес к математике. Также рассмотрены особенности и возможности использования игр на уроках математики в начальной школе. Показано, что игровые методы снижают страх ошибки, создают положительный эмоциональный фон и повышают мотивацию. Сформулированы требования к организации игр (чёткая цель, доступность, охват всех учащихся, временные рамки). Теоретический анализ подтверждает, что систематическое и методически грамотное использование дидактических игр является эффективным средством формирования познавательного интереса у младших школьников при изучении математики.

Во втором разделе выпускной квалификационной работы были рассмотрены практические аспекты использования игр на уроках математики. В ходе анализа периодических изданий было установлено, что игра эффективно стимулирует познавательный интерес младших школьников, снижает напряжение на уроках и повышает эффективность обучения. Игры активизируют взаимодействие между учениками, делают коммуникацию естественной и эмоциональной. Они могут применяться на любом этапе урока: при «открытии» нового материала, закреплении, повторении и контроле. Игровая деятельность помогает в решении конкретных математических задач (например, задач на движение) через инсценировку и моделирование, что улучшает понимание сложных понятий. Выявлены условия эффективности дидактических игр: чёткие правила, соответствие теме урока, добровольность

участия, обязательное подведение итогов, оптимальное сочетание обучения и развлечения, а также формирование команд с разным уровнем подготовки.

Практическая часть выпускной квалификационной работы включает описание опытно-экспериментального исследования, которая проводилась на базе Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Лицей № 37» Фрунзенского района г. Саратова. В опытно-экспериментальной работе приняли участие 36 обучающихся 4 «А» класса.

На констатирующем этапе проводились диагностики, направленные на выявление уровня выраженности познавательной активности и определение уровня интеллектуальной активности обучающихся. Полученные результаты показали, что у большинства учеников сформирован средний уровень познавательной активности.

На формирующем этапе были проведены уроки с включением игр. После внедрения игр, были получены более высокие результаты. Игры понравились и вдохновили ребят. Они активно участвовали в них, изучали и осваивали новый материал.

На контрольном этапе проводилась повторная диагностика по тем же методикам, что и на констатирующем этапе.

В ходе исследования было установлено, что благодаря внедрению в учебный процесс игровой деятельности, мы смогли увеличить уровень развития познавательного интереса на уроках математики. Ученики стали проявлять инициативу и самостоятельность при решении познавательных задач.

Поставленные в выпускной квалификационной работе задачи были решены. Проведённая работа позволила убедиться в том, что применение игр на уроке математики в начальной школе обладает существенными возможностями и помогает сформировать познавательный интерес младших школьников к предмету. Практическая значимость выполненной работы связана с тем, что подобранные задания и разработанные материалы могут найти применение на уроках математики в начальной школе и использоваться в дальнейшей педагогической практике.