**Проблема формирования познавательной активности на уроках математики.**

***Богданова Татьяна Иосифовна***

*учитель математики Гимназии имени Горького, г. Костанай,*

 *специалист высшего уровня квалификации*

*первой категории*

*Жизнь украшается двумя вещами: математикой и ее преподаванием.*

*Пуассон С.Д.*

 В самом общем плане целью обучения математике должно быть развитие ученика. Конечно, в процессе и в результате усвоения знаний происходит умственное развитие учащихся, а математику даже называют гимнастикой ума, но определенное развитие получается только в результате специально организованного на достижение этого развития обучения.

 Вообще, 5-6-7 классы – «критический возраст» в математическом развитии. Стремление добиться учащимися владения необходимыми вычислительными навыками делает учебу однообразной, а курс математики неинтересным. Важно разнообразить занятия, например, регулярно предлагая доступные нестандартные задачи. Учеников в этом возрасте привлекает проявление доверия к их возможностям.

 С целью возможности совершенствования своего интеллекта в гимназии в сложившийся системе взаимодействуют как традиционные формы работы(факультативные занятия, индивидуальные занятия) так и инновационные формы работы(развивающие курсы, интеллектуальные игры).

 В центре этой системы ученик, как главный субъект образовательного процесса.

Системообразующая форма работы имеет свои функции:

* Факультативные занятия - овладение углубленными знаниями по предмету;
* Индивидуальные занятия – обретение уверенности в личных возможностях, определение индивидуально-образоваельной траектории;
* Развивающие курсы- образование приоритетных личностных качеств;
* Интеллектуальные игры- открытие талантов, потенциальных возможностей, самоутверждение, самореализация.

 Выполняя свои функции, компоненты системы (непрерывного повышения интеллектуального уровня) обогащают жизненный опыт, обогащают интеллектуальный потенциал, обогащают эмоционально волевую сферу; через процесс обогащения ученик выходит на качественно новый уровень жизнедеятельности в своем коллективе: объединение творческих замыслов, объединение усилий, объединение интеллектуальных возможностей, и как результат своей работы мотивированная потребность в постоянном самосовершенствовании, стремление к познавательным преобразованиям, осознание и готовность интеграции в социуме.

 Формирование познавательной активности и мышления возможно при условии, что деятельность, которой занимается ученик, ему интересна. Анализируя результаты психологических исследований, проведенных психологами нашей гимназии в среднем звене, были выявлены следующие закономерности: у детей достаточно высокий уровень интеллектуальных способностей и познавательной активности. Но снижена мотивация достижения. Из этого следует, что если мотивация достижения к успеху недостаточно сформирована, то результаты успешности не дают ожидаемого результата. Анализ проведенных данных позволяет сделать следующий вывод: интеллектуально-одаренный ребенок нуждается не только психологической поддержке, но и в таких формах работы, которые не навязчиво способствуют формированию внешней и внутренней мотивации к учению и активности познавательной одаренности. И, самой удачной формой работы , на наш взгляд, является проведение занятий развивающих курсов в виде интеллектуальных игр. Целью которых является интеллектуальное развитие учащихся , формирование качеств мышления, характерных для математической деятельности и необходимой для жизни в современном обществе.

 В игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности.В процессе игры дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира. Игра развивает наблюдательность и способность определять свойства предметов, выделять их существенные признаки, оказывать большое влияние на умственное развитие учеников. Совершенствуя их память, мышление, внимание, творческое воображение. И расширяет кругозор.

 Основные структурные компоненты игры - это игровой замысел, правила игры, игровые действия, познавательное содержание, оборудование и результат.

 Все выше перечисленное можно проследить и реализовать в разработке игр по математике, которые я применяю. Например:

1) «Математические веселые старты»-5 класс

2) «По волнам математики»-5 класс

3) «Ключи от форта Байяр»-6 класс

4) «Математический тяжеловес»-6 класс

5) «Конкурс знатоков линейной функции»-6класс

6) «Что? Где? Когда?»-7 класс

 и другие.

 Многие из них сопровождаются электронными презентациями. Такая форма занятий способствует главной идее развития устойчивого познавательного интереса к урокам математики.

***Список используемой литературы:***

1.Селевко Г.К.Современные образовательные технологии М:Народное образование,1998 год,253с.

2.Газман О.С. В школу с игрой. М, 1991

3.Суслова О.Ф.Дидактические игры на уроках математики,1993,с.27.

4.Окунь В. Введение в общую дидактику. М. Высшая школа,1990.

5.Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении, М.Просвещение.1992

6.Выгодский Л.С.Воображение в детском возрасте. М.Просвещение .1991.

7.Эльконин Д.Б.Психология игры. М. 1979

8.Каплан С.Д.Я делаю уроки. Минск,1998.

9.Бабанский Ю.К. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса.

10.Первое сентября Математика №10,43,45 2000 год