**ПУБЛИЧНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СОБСТАЕННОГО**

**ИННОВАЦИОННОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА**

**Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики**

**Содержание:**

1.Актуальность опыта

2.Теоретическая база опыта

3.Технология опыта

4.Результативность опыта

5.Библиографический список

6.Приложения

**I.Актуальность опыта**

Современные образовательные стандарты в начальной школе требуют воспитания духовно развитой личности, способной к созидательной деятельности в современном мире, формирования гражданской позиции, чувства патриотизма, любви к ценностям отечественной культуры. В связи с этим учителя начальных классов всё более интересуют вопросы, связанные стем, как воспитывать стремление к знаниям, как выбрать из богатого арсенала методов и приёмов обучения те, которые побуждали бы активно овладевать знаниями и умениями. В.А.Сухомлинский говорил: *«Ученик - человек величайшего труда. Облегчайте ему подвиг познания!»* Одним из основных направлений реализации поставленных целей является расширение познавательно-мотивационной сферы деятельности учащихся, что требует повышения уровня развития познавательного интереса школьников.

Важное место в комплексе задач обучения математике занимает проблема формирования познавательного интереса. ***Познавательный интерес*** - это одно из личностных качеств школьника, черта его характера, проявляющаяся в пытливости, любознательности, активности. Интерес может быть избирательным по отношению к учебному предмету.

Активизировать деятельность учащихся по овладению математическими знаниями можно путём умелого применения занимательных задач, игр с математическим содержанием. Занимательная задача - это та, которая вызывает у учащихся непроизвольный интерес, являющийся следствием необычайности сюжета задачи, необычности формы её подачи. Решение таких задач вызывает у учащихся внутренний положительный отклик, развивает их любознательность.

Одним из путей решения проблемы развития познавательного интереса может являться использование дидактических игр, в процессе проведения которых реализуется гуманитарная направленность школьного курса математики, у учащихся формируется представление о математике как о компоненте человеческой культуры. Сочетание различных видов деятельности, форм учебной работы, нетрадиционная организация обучения в процессе проведения дидактической игры позволяют учащимся полноценно реализовать личностный потенциал, что неразрывно связано с развитием познавательного интереса.

Различные подходы к организации учебного процесса с применением дидактических игр исследовали А.С.Белкин, В.Г.Коваленко, А.Н.Леонтьев, В.А.Крутецкий, Л.М.Фридман, Г.И.Щукина, Л.В.Моисеева, Д.Б.Эльконин и др. Проблема использования игр в обучении анализировалась многими зарубежными и отечественными педагогами и психологами, которыеопределили психологические основы дидактических игр (А.А.Вербицкий ) и место дидактических игр в общей системе игр (В.М.Комаров).

По определению А.Н.Леонтьева, *«игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе».*

Таким образом, наблюдается ***противоречие***между потенциальными возможностями дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся и бессистемно складывающейся практикой их применения, а также отсутствием научно-обоснованной методики их использования на различных ступенях обучения математике в школе.

Сформулированное противоречие определяет ***актуальность***данного исследования и ***проблему***исследования: как повысить уровень познавательного интереса учащихся при обучении математике и какое место в этом процессе следует отвести дидактическим играм. Проблема определила тему опыта: «Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики».

***Объект исследования***- процесс обучения математике в общеобразовательной школе.

***Предмет исследования***- дидактические игры как средство развития познавательного интереса младших школьников.

***Цель исследования***- разработка и теоретическое обоснование методики применения дидактических игр с целью развития познавательного интереса младших школьников к математике.

***Гипотеза исследования*:** применение дидактических игр в процессе обучения математике позволит повысить уровень познавательного интереса учащихся, если разрабатывать данные игры в соответствии с их структурой

и на основе требований успешности их проведения.

Проблема, цель, гипотеза исследования определили ***задачи*** исследования:

1. На основе анализа методической и психолого-педагогической литературы выявить теоретико-методологические основы использования дидактических игр с целью развития познавательного интереса школьников в процессе обучения математике.
2. Определить роль и место дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся.
3. Создать технологию разработки дидактических игр.
4. Разработать методику планирования и проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие познавательного интереса учащихся на различных ступенях обучения математике.
5. Провести экспериментальную работу по определению эффективности с использования дидактических игр в процессе обучения математике.

**II.Теоретическая база опыта**

В последнее десятилетие в педагогической литературе появилось много определений игры. У Г.К. Селевко определение игры таково: «Игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Игра с позиции психологов имеет несколько другие концепции. В.Штерн в своей теории игры рассматривает её «со стороны сознания» и проявления в игре детской фантазии.

Большое влияние на исследование игры оказал психоанализ З.Фрейда. Он предлагает два подхода к детской игре. Один подход рассматривается, как удовлетворение потребностей, влечений, которые могут быть достигнуты в реальной жизни. Второй подход характеризуется тем, что реальные потребности и эмоции ребёнка становятся предметом игры, меняют свою природу, и он активно управляет ими.

Особый вклад в изучение игры в конце Х1Х – начале ХХ века внёс выдающийся русский психолог П.Ф.Коптерев. Его исследования особо актуальны сегодня, когда коренным образом изменилось отношение к игре в процессе обучения детей. Автор отмечал, что в обучении ребёнку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать своё внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме».

Особый вклад в исследование данной проблемы внёс Л.С. Выготский. Он отмечает, что игра дошкольника – это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний. Центральным моментом игры Л.С. Выготский считает, что игра «создаёт зону ближайшего развития ребёнка, в игре он всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в общественную функцию, уходит в глубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средства воспитания. Игра созвучна социальной природе ребёнка.

Д.Б. Эльконин писал о том, что у некоторой части педагогов существует тенденция универсализации значения игры для психического развития, ей приписываются самые разнообразные функции как  чисто образовательные, так и воспитательные. Некоторые из них, вероятно, взаимно перекрывают друг друга в отношении влияния на психическое развитие. Тем не менее необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирование личности ребёнка, которые по преимуществу развиваются в игре инее могут развиваться или испытываютлишь ограниченное воздействие в других видах деятельности  «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы

деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму до сознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности». «Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития».

По мнению многих современных исследователей (С.Н. Карпова, Л.Г. Лысюк, С.А. Шмаков, С.Л. Новосёлова, Н.Я. Михайленко, Н.А.Короткова, Г.Л.Лэндрет и др.), игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она даёт возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

**III. Технология опыта**

Цель моей работы – показать, как средствами дидактической игры можно развить у учеников познавательный интерес, чтобы на уроках математики детям было нескучно, соединить замечательный мир детства с прекрасным миром науки.

**Новизна опыта**

Новизна опыта состоит в системном использовании дидактической игры на разных этапах урока математики для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся в условиях реализации УМК «Система развивающего обучения Л. В. Занкова».

В настоящее время в обществе сложилось новое понимание основной цели образования. Учитель в первую очередь должен заботиться о формировании у ученика способности к саморазвитию, которое обеспечит интеграцию личности в национальную и мировую культуру. Во главу угла при обучении математике ставится:

а) обеспечение деятельности – умение ставить цели, организовывать свою деятельность, оценивать результаты своего труда;

б) формирование личностных качеств: ума, воли, чувств и эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности;

в) формирование картины мира.

Можно ли современный урок в начальной школе сделать радостным и интересным? Можно ли активизировать творческие и познавательные силы ученика? Достичь этого можно активизацией познавательно - игровой деятельности на уроках. Я считаю, что важным условием активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности и мышления, является дидактическая игра.

Дидактические игры и занятия дают хороший результат лишь в том случае, если ясно представляешь, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности  проведения этих занятий. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Ребенок пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний.

Дидактические игры хорошо уживаются и с серьезным учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов позволяет сделать обучение интересным и занимательным, создает у учащихся рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому

материалу, их активность на протяжении всего урока. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроке математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работе.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса. Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Поэтому использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой. Какое же место должна занимать игра на уроке? Важно одно: чтобы игра помогла достичь цели. Количество игр на уроке должно быть разумным. Применяемый на уроках игровой приём должен находиться в тесной связи с наглядными пособиями, с темой урока, с его задачами, а не носить исключительно развлекательный характер. Наглядность у детей – это как бы образное решение и оформление игры. Она помогает учителю объяснить новый материал, создать на уроке определенное эмоциональное настроение. Целесообразно продумать и поэтапное их распределение: в начале урока игра должна помочь заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока игра должна нацелить на усвоение темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока она должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности учащихся. В игре должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять роль контролеров, судей и т.д. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места её на уроке или в системе уроков. Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов и рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и усилить внимание в игре к проговариванию вслух правила, вычислительного приёма. В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью я использую средства

обратной связи с учеником: сигнальные карточки (кружок зелёного цвета с одной стороны и красного - с другой) или разрезные цифры и буквы. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре. В большинство игр вношу элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения.Многие упражнения строю на материале различной трудности, что дает возможность осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний. Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры “Кто первый добежит до финиша?”. Каждый ученик получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная. Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабоуспевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом. В конце урока вместе с детьми, подвожу итоги соревнования, обращаю внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Я могу сказать ребёнку, допустившему ошибку, что он ещё не стал “капитаном” в игре, но если будет стараться, то непременно им станет. Ошибки учащихся анализирую не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры. На таких уроках ставиться цель привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. Коллективные игры в классе я разделяю по дидактическим задачам урока: игры обучающие, игры контролирующие, игры обобщающие.

В обучающей игре учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причём результат усвоения знаний будет тем лучше, чем чётче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

В контролирующей игре дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участи в ней каждому ученику необходима определённая математическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Дидактические игры становятся эффективным средством активизации учебной деятельности школьников при их систематическом использовании, этим обусловлена необходимость их накопления и классификации по содержанию с использованием методических журналов и пособий.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников.
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, иначе она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.
3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании, в противном случае игра не даст должного эффекта.
4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд (поединок, бой, эстафета, соревнования, построенных по сюжетам известных игр:КВН, «Брейн - ринг», «Счастливый случай», «Звёздный час» и др.) должен быть обеспечен контроль за её результатами со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учёт должен быть открытым, ясным и справедливым.
5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.
6. Если на уроке проводится несколько игр, то лёгкие и более трудные по математическому содержанию должны чередоваться.
7. Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.
8. Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую меру. Превышение её может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.
9. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.
10. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

При таком использовании игры у детей формируются такие необходимые качества, как:

а) положительное отношение к школе, к учебному предмету;  
б) умение и желание включаться в коллективную учебную работу;  
в) умение слушать друг друга;  
г) добровольное желание расширять свои возможности;  
д) раскрытие собственных творческих способностей;  
е) самовыражение, самоутверждение.

    Когда я познакомила детей с задачей и ее составными частями (условие, вопрос, решение, ответ), трудности возникли в запоминании названия частей, их последовательности. Я сделала красочные “условие”, “вопрос”, “решение”, “ответ” в форме “корон” и поместила их в уголке “Задача”. Дети надевали короны, брали в руки числа для составления условия, решения, ответа, и задача оживала перед детьми. Причем учащиеся строго контролировали себя и товарищей, чтобы каждый персонаж сказал только свою часть задачи. Так легко был решен вопрос усвоения детьми структуры задачи. Дети учебный материал поняли, а значит, не потеряли интерес к дальнейшей учебной деятельности.

    Знакомя детей с задачами на нахождение скорости, спрашиваю:

Ребята, кто из вас знает, что такое скорость?

Быстрота – отвечают одни.

Это, когда папа на машине быстро едет – говорят другие.

    Вместе с детьми начали определять скорость. На столе стояли три игрушки и часы с секундной стрелкой. К столу вышли три добровольца. Они “завели” игрушки, замерили расстояние, пройденное самолетом, грузовым и легковым автомобилем. Засекли время. Возникла догадка, чтобы найти скорость, надо расстояние поделить на время. А на доске нарисована таблица, связывающая компоненты движения, сюда занесли показатели каждого участвующего в опыте предмета.

Что же такое скорость? - спрашиваю детей во второй раз.

Ответ учащихся меня радует:

Это расстояние, пройденное в одну секунду.

Так с помощью игры дети учились рассуждать, делать выводы, сами выступали в роли экспертов.

    В совместной игре ребенок, начинает видеть себя со стороны, сталкивается с неизбежностью согласовывать свои действия с действиями других детей. Здесь его активность, инициативность невольно сталкиваются с организованностью и дисциплиной.

    Часто, на уроке математики, во время устного счета или повторения, или закрепления изученного я использую книжки-задачки. Дети берут одну из тех, на обложке которой изображен, например, слон. Спрашиваю:

-Как вы думаете, ребята, о ком рассказывается в этой книжке- малышке? (Ответы детей.)

- Правильно. О слоне и слоненке. Откройте книжку.  
Видите, в ней записана задача о слоне. Хотите ее решить?

**Задача**. Слониха имеет массу 6 т., а ее слоненок в 5 раз легче. Чему равна масса слоненка?

    У многих появилось желание сделать подобные книжки своими руками.

    Но прежде, чем приступить к работе, - предупредила я детей - сначала необходимо найти и прочитать информацию о каком-то животном или о природном явлении, а может быть и о событии. Такой материал можно найти на страницах детских газет и журналов, в детской энциклопедии, услышать по радио и телевизору. Когда материал подобран, дети, сначала под руководством учителя, а потом и самостоятельно составляют задачу, а затем приступают к изготовлению книжки. Детям приятно, когда учитель объявляет, что сегодня на уроке будем решать задачу, составленную Дашей или Владиком. Казалось бы, в такой форме работы нет ничего особенного, но при составлении маленькой книжечки реализуются большие образовательные и воспитательные задачи. У детей развивается познавательная активность, творчество, интерес к предмету, самостоятельность, аккуратность.

    Помогают мне в работе и “сорбонки” (от названия парижского университета)- специальные карточки на одной стороне которой записывается пример табличного умножения или деления (2-3 класс), сложения и вычитания(1 класс), а на другой - результат. Ученик берет карточку, называет ответ и сразу может себя проверить (это очень важно), его правильность. Если ребенок назвал ответ правильно, то карточка сдвигается в правую сторону, при неправильном результате - в левую. Дальнейшая работа ведется только с колодой, где допущены ошибки. С каждым разом эта стопка уменьшается. Это победа! Сколько радости приносит это ребенку: “Я могу! У меня получается!” Работу с “сорбонками” можно проводить и со всем классом и индивидуально (ведь в каждом классе есть группа ребят с ослабленной памятью или рассеянным вниманием).

    Очень любят дети нестандартные уроки. Обычно, такие уроки провожу в завершении изучения темы, либо начиная новую. Использую следующие виды нестандартных уроков: уроки в форме соревнований и игр (конкурсы, КВН, викторины и т.д.); уроки - путешествия; уроки - фантазии: уроки - сказки, уроки – сюрпризы и др.

    Проведенный в 1 классе урок - сказка по теме: “Обобщение и закрепление знаний учащихся. “Прибавить и вычесть 2” цели достиг. Игра помогла выполнить поставленные задачи: проверить умение учащихся записывать числа цифрами; умение выбрать нужное арифметическое действие (сложение или вычитание) для решения задач и др.

    Дети с огромным желанием, помогая героям сказки “Гуси -лебеди”, составляли и решали задачи, работали по перфокартам, выполняли задания геометрического характера, упражнения на развитие внимания, памяти.

    Нестандартный урок оказал глубокое эмоциональное воздействие на детей, способствовал формированию более прочных, глубоких знаний. Нетрадиционная форма урока способствовала снятию внутреннего напряжения, скованности, которые свойственны многим детям. На таких уроках развивается речь, активизируется внимание детей, прививается интерес к предмету, воспитываются нравственные качества. И главное - всем интересно. Дети играют, а, играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют и доводят до уровня автоматизированного навыка математические знания.

По моему мнению, игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым. Игру на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении, при отработке навыков чтения, для развития речи обучающихся.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно разделить на несколько групп:

1. игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.
2. игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания.
3. игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним.
4. игры, включающие элементы поиска и творчества.

Важно также различать собственно дидактические игры и игровые приемы, использующиеся при обучении детей. По мере “вхождения” детей в новую для них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровой замысел– первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для

достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Учитель, как руководитель игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

Основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание.

Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения, кодопозитивов, диапозитивов и диафильмов. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, которыми награждаются команды-победители.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, могут или в их применении.

**IV. Результативность опыта**

Проведение диагностики позволяет получить объективные данные о развитии интеллектуальных способностей учащихся, повышении учебных мотиваций младших школьников в ходе использования дидактических игр в учебном процессе. Я использовала диагностику, рекомендованную авторами УМК «Система развивающего обучения Л. В. Занкова». Были получены следующие результаты:

1. Навыки работы с тестами:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2009 – 2010 уч.г. | | 2 класс, 2010 – 2011 уч.г. | |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец 1 полугодия |
| Высокий | 8 % | 12 % | 13,6 % | 18,2 % |
| Средний | 64 % | 64 % | 63,6 % | 68,2 % |
| Низкий | 28 % | 24 % | 22,8 % | 13,6 % |

1. Навыки решения задач:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2009 – 2010 уч.г. | | 2 класс, 2010 – 2011 уч.г. | |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец 1 полугодия |
| Высокий | 12 % | 16 % | 14 % | 18 % |
| Средний | 64 % | 68 % | 68 % | 68 % |
| Низкий | 24 % | 16 % | 18 % | 14 % |

Анализ данных, приведённый в таблицах, доказывает эффективность использования дидактических игр в процессе интеллектуального развития младших школьников.

О результативности педагогической деятельности свидетельствуют качественные показатели обучения:

1) при 96% успеваемости качество знаний по математике в 1б классе в 2009-2010 учебном году ( за год) составило96%, во 2б классе в2010-2011 учебном году (за год) составило 85%;

2) результаты АКР по математике во 2б классе:

качество знаний – 81%, успеваемость – 88%.

3) результаты тестирования по математике:

качество знаний – 86%, успеваемость – 100%.

Выводы:

1. Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Часто в результате таких занятий неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься, у

них развивается интерес к математике. У многих детей обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.

1. Как удалось установить, введение в процесс обучения игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности. Одна из существенных задач использования игр на уроках математики – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.
2. Экспериментальная работа в условиях введения ФГОС НОО показала повышение уровня познавательной активности младших школьников при использовании метода игры на уроках математики (высокий уровень изменился в положительную сторону на 15%, а детей со средним и низким уровнем познавательной активности стало на 6% и 11% меньше соответственно), что полностью подтверждает выдвинутую гипотезу.
3. В результате успешного применения поощрений развивается интерес к познавательной деятельности; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности.

Проблема, изучаемая в настоящей работе, имеет перспективы дальнейшего исследования.

**Адресная направленность опыта:**

Опыт может быть использован в работе учителей начальных классов, учителей математики основной школы.

**V.Библиографический список**

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

2. Газман О.С. В школу – с игрой. ∕ С.О. Газман.-М.: Просвещение, 1991. – 193 с.

3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах: Москва 1995, - С. 173

4. Жукова З.П. Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры //Начальная школа -2006.,-№5.,-С.30-31

5. Кульневич С.В. Не совсем обычный урок: Ростов-на-Дону: Издательство: Учитель, 2001. – 176с.

6.Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд. МГУ, 1989.

7. Русанов В.Н. Математические олимпиады младших школьников: Москва: Просвещение, 1990г. – 70с.

8.Селевко Г.К.Современные образовательные технологии. М.: 2001.

9. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: 1988 г.- 208 с.

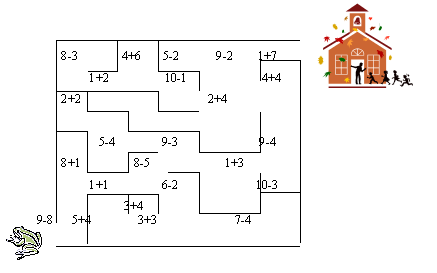
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.,-1999.,-С.335

11. Эскандеров А.А. Актуализация познавательного интереса у учащихся: кроссворды в системе дидактических игр// Начальная школа – 2007.,-№1.,-С.46-48

Приложение № 1

Прохождение лабиринта

Помоги лягушонку, стремящемуся к знаниям, добраться в школу через лабиринт с числовыми выражениями. При этом значения выражений должны составить отрезок натурального ряда.



Такие игры на этапе ознакомления, повторения и закрепления изученного материала выполняют функцию формирования в процессе игры общеучебных умений и навыков, а так же психологических образований, крайне необходимых для активизации учебного процесса.

Приложение 2.

Тест

Задание. Обозначь в игровом поле:

I вариант

Х – числа, которые делятся на 6

О – числа, которые не делятся на 6

II вариант

Х – числа, которые делятся на 7

О – числа, которые не делятся на 7

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| На доске | Рабата учащихся в тетрадях | Правильный ответ |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 18 | 81 | 49 | | 15 | 42 | 9 | | 63 | 64 | 54 | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Х | О | О | |  | Х | О | | О | О | Х |   Вариант I |  |
| Вариант II   |  |  |  | | --- | --- | --- | | О | О | Х | | О | Х | О | | Х | О | О | |  |

Приложение 3

Анкета для учителей.

1. Используете ли вы игры в педагогическом процессе?

2. Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?

3. В каких случаях вы используете игру?

4. На каких этапах урока предпочтительнее на ваш взгляд использовать игру или ее элементы?

5. Какую цель вы чаще всего преследуете, используя дидактическую игру?

6. Считаете ли вы целесообразным использовать игру на уроке?

7. Каких результатов чаще всего вы хотите добиться и удается ли вам это сделать?

8. Любят ли дети игру на уроках?

9. Выполняют ли дети все правила игры?

10. В каких случаях не нужно применять игры?

11. Какие психологические качества ребенка развивает игра?

12. Целесообразно ли использовать игру для развития качеств личности учащегося.

Приложение 4

Анкета для учащихся.

1. Нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?

2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на уроке?

3. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую, парную?

4. На каких уроках тебе нравится играть (перечисли)?

5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра и почему?

6. Зависит ли твое желание от учителя, использующего игры?

7. Что тебе больше всего нравится в игре?

**1 КЛАСС** Приложение 5

***I. ПОДГОТОВКА К ИЗУЧЕНИЮ ЧИСЕЛ И ДЕЙСТВИЙ С НИМИ.***

**1.** Составление геометрических фигур.

Назвать известные геометрические фигуры. Из палочек составить квадрат и треугольник маленького размера.

Вопросы для анализа: « Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? треугольника? Покажите стороны, углы, вершины фигур.»

**2.** Составить маленький и большой квадраты.

Вопросы для анализа: « Из скольких палочек составлена каждая сторона большого квадрата? Маленького квадрата? Весь квадрат? Почему левая, правая, верхняя, нижняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?»

**3.** Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны трем палочкам, а левая и правая – двум.

**4.** Преобразование одной фигуры в другую.

Дана фигура из 5 равных квадратов; надо убрать 4 палочки, чтобы стало 3 равных квадрата.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

Решение:  
**5.** В фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата.

**6.** Лабиринт.

На основе зрительного прослеживания ходов, линий надо отыскать нужный предмет, выход.

**7.** Составить из геометрических фигур сюжетные изображения ( самостоятельно ). Рассказать, какие фигуры использовались, сделать анализ этих фигур.

**8.** Игра « День – ночь».

На столе располагаются парные предметы так, чтобы дети их хорошо видели в отдельности. Первоклассники внимательно рассматривают предметы, сравнивают, отмечают, чем один предмет отличается от другого.

«Ночь, - говорит учитель и убирает один предмет.

- День! Скажите, что изменилось?»

Открыв глаза, дети определяют, какого предмета не хватает. В дальнейшем убирают не один предмет, а два или три.

**9.** Игра «Найти спрятанную игрушку».

Один ребенок выходит из класса, учитель прячет игрушку. Затем предлагается найти игрушку. Учитель помогает ученику, который ищет игрушку, указывая направления движения: идти вперед, повернуть налево, затем направо, обойти вокруг стола и т. д.

Другой вариант игры: ребенок сам выбирает направление движения, а остальные дети говорят ему: «Тепло, холодно».

**10.** Игра «Цветы и пчелы».

На доске – рисунки цветов и пчел. К доске выходят несколько учеников, которые будут изображать пчел. По сигналу учителя: «Пчелки летят», - вызванные к доске ученики начинают жужжать и кружиться по классу. Потом каждый из участников игры снимает с доски рисунок пчелы и закрепляет его над рисунком одного из цветов – «сажает» пчелу на цветок . При этом он должен указать цвет цветка и его размер. «Посадив» пчел на цветы, дети убеждаются в том, что на каждом цветке сидит по одной пчеле, т. е. пчелок столько же, сколько и цветов, а цветов столько же, сколько пчел. Учащиеся должны назвать это число. Затем число пчелок увеличивается или уменьшается, выясняются способы их уравнивания.

***II. СЧЕТ ПРЕДМЕТОВ.***

**1**. Игра «Поезд».

Работа может быть построена в форме беседы:

Что изображено на картинках? (поезд) Сколько вагонов в поезде? (10) Кто едет в первом вагоне? Во втором? В третьем? и т. д. Кто начальник поезда? (Петрушка) Петрушка решил поменять номера вагонов. Он расставил их по-другому, начиная с большего номера и кончая меньшим. Расставьте вагоны в том же порядке. Кто теперь едет в первом вагоне? Кто в последнем? Кто находится слева от Чебурашки? И т. д.

**2.** Задача – шутка.

Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?

(2)

**3.** Задача – смекалка.

Я провел у бабушки понедельник, вторник, среду и четверг, а моя сестра в ту же неделю – среду, четверг, пятницу и субботу. Сколько всего дней мы гостили у бабушки?

(6)

**4.** Задача – смекалка.

На столе лежали 3 конфеты в одной кучке. Две матери, две дочери да бабушка с внучкой взяли конфет по одной штучке, и не стало этой кучки. Как это понимать? Сколько человек брали конфеты?

(3)

**5.** Задачи в стихах.

1) Я, Сережа, Коля, Ванда -

Волейбольная команда.

Женя с Игорем пока –

Запасных два игрока.

А когда подучатся,

Сколько нас получится?

2) Как-то вечером к медведю

На пирог пришли соседи:

Еж, барсук, енот, «косой»,

Волк с плутовкою-лисой.

А медведь никак не мог

Разделить на всех пирог.

От труда медведь вспотел, -

Он считать ведь не умел!

Помоги ему скорей,

Посчитай-ка всех зверей.

**6**. На веревке висели и спокойно сохли 8 выстиранных наволочек. 6 наволочек стащила с веревки и сжевала коза Люська. Сколько наволочек спокойно высохли на веревке?

**7.** Коза Люська забодала забор, который держался на 7 столбиках. 3 столбика упали, а остальные остались торчать самостоятельно. Сколько столбиков торчат самостоятельно?

**8.** Игра «Зоопарк».

На доске – картинки с изображением животных. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправятся в «необыкновенное путешествие» - в зоопарк. Дети рассматривают рисунки животных, называют их, считают.

- Сколько жирафов в клетке?

- Сколько слонов? Сколько из них больших? Сколько маленьких?

- Сколько медведей? И т. д.

- Кого больше: слонов или медведей?

- Кого меньше: оленей или зебр?

**9.** Толя поспорил с Колей, что съест 5 баночек гуталина, а съел только 3. Сколько баночек гуталина не смог осилить Толя?

***III. ЧИСЛА ОТ 1 ДО 10. ЧИСЛО 0.***

При изучении цифр я использую стихи С. Маршака, Г. Виеру, Ф. Дагларджи.

**1.** Игра «Веселый счет».

Двое вызванных учеников кто быстрее на подставку доски выставляют карточки с цифрами по порядку. Остальные дети – у себя на партах.

**2**. Игра «Отгадай число».

Назвать число меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9. И т. д.

**3.**Игра «Звездное небо».

На плакате изображено «звездное небо». Учитель предлагает посчитать звезды на небе; закрывает их тучкой. Затем тучку отодвигает и спрашивает: «А сколько теперь звезд?»

Дети считают. «Сколько звезд спряталось за тучкой?» Затем заглядывают за тучку и проверяют себя.

**4.** Игра «Почтальон».

На доске выставлено 10 домиков – это улица. Им присваиваются при счете номера. Учитель говорит, что прикрепить номера на дома не успели. В конце ряда домов – почта с почтальоном – зайцем. У него письмо в восьмой дом. Как почтальону его доставить? Один из учеников говорит, что почтальон – заяц может прибежать к началу улицы и посчитать дома, начиная с первого домика, другой советует дома считать с конца улицы. Учащиеся выполняют это задание практически и приходят к выводу, что быстрее считать последним способом. Игра продолжается. Письмо надо доставить каждый раз в другой дом; решается новая математическая задача.

**5.** Пять щенят в футбол играли,

Одного из них позвали.

Он в окно глядит, считает,

Сколько их теперь играет.

**6.** Пять щенят плюс мама-лайка,

Сколько будет, сосчитайка-ка?

**7.** Что хромаешь ты, жучок?

Ранил ножку о сучок.

Прежде на своих шести

Очень быстро мог ползти.

На скольких ножках ползает теперь жучок?

**8**. Известно, что сапожек не носит кошка,

Но мама купила кошке сапожки.

Сколько сапожек мама купила,

Чтоб кошка ножки не замочила?

**9.** Загадки.

а) Дом без окон и дверей,

Как зеленый сундучок,

В нем шесть кругленьких детей

Называется… (стручок)

б) Что за шустрый старичок

88 ног.

Все по полю шаркают,

За работой жаркою. (веник)

в) Что это за 7 братьев: годами равные, именами разные? (дни недели)

**10.** Как в комнате можно поставить 2 стула, чтобы у каждой из четырех ее стен стояло по одному стулу?

|  |
| --- |
| \*  \* |

**11.** Игра «Веселый счет».

По команде учителя двое детей поворачиваются к таблице и начинают счет, показывая числа указкой по порядку.

1 8 4 2 8 6

3 9 6 5 1 3

5 2 7 4 7 9

**12**. Занимательный квадрат.

В данном квадрате расставить числа 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы при сложении чисел по столбикам, по строчкам и с угла на угол всегда получалось число 6.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1 |  |
| 1 | 2 |  |
|  |  | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 3 |
| 2 | 3 | 1 |

Решение:

**13.** Задача – шутка.

Летела стая гусей: один гусь впереди, а два позади; один позади и два впереди; один гусь между двумя, и три в ряд. Сколько было всего гусей?

**14.**Задача – шутка.

Чтобы сварился 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько времени сварится полкилограмма такого же мяса?

**15.** Собираясь на место преступления, преступники взяли с собой 5 веников – хотели замести следы. Два веника преступники уронили, выходя из дома, еще два забыли в автобусе, а один веник не захотел быть соучастником преступления и развалился на прутики. Удастся ли преступникам замести следы вениками?

**16.** Задачи – шутки.

1) Повезло опять Егорке, 2) 7 рассерженных гусей,

У реки сидит не зря. 7 отчаянных друзей!

Два карасика в ведерке Ходят – бродят: «Га-га-га!»

И четыре пескаря. Тут хозяйка позвала:

Но смотрите – у ведерка «Есть хотите?» «Да-да-да!»

Появился хитрый кот… И пошли ватагой всей 7 рассерженных гусей.

Сколько рыб домой Егорка 7 гусей ушли кормиться,

На уху нам принесет? Сколько же осталось птицы?

3) Самосвал ехал в поселок. По дороге он встретил 3 легковые машины и грузовик. Сколько всего машин ехало в этот поселок?

**17.** Шарада.

Первая цифра стоит в середине.

Буква с начала и буква с конца.

В целом – леса, города и равнины,

К целому полны любовью сердца.

И коли вражья надвинется рать,

Целое будем мы защищать.

Р 1 А РОДИНА

**18.** Задачи в стихах.

1) На крыльце сидит щенок, 6) В небе радуга-дуга

Греет свой пушистый бок. Замыкает берега.

Прибежал еще один Расцветая все быстрей

И уселся рядом с ним. Чудо-краски светят в ней!

Сколько стало щенят? Пусть ответит тот, кто знает

Или сможет сосчитать,

2) Ежик по лесу шел, Сколько красок в ней играет,

На обед грибы нашел: Озаряя моря гладь?

2 – под березой,

1 – у осины.

Сколько их будет в плетеной корзине? 7) Двое шустрых поросят

Так замерзли, что дрожат.

3) Два мяча у Ани, Посчитайте и скажите:

Два мяча у Вани. Сколько валенок купить им?

Два мяча да два. Малыш!

Сколько их? Сообразишь? 8) Дружно муравьи живут

И без дела не снуют.

4) В кормушке сидели 3 несут травинку,

Лишь 3 только птицы, 3 несут былинку,

Но к ним прилетели 3 несут иголки.

Еще 2 синицы. Сколько их под елкой?

Так сколько же птиц

Здесь в кормушке у нас?

Покажет на карточке каждый из вас. 9) Стала курица считать

Маленьких цыпляток:

5) Жил в реке один налим, Желтых 5 и четных 5,

Два ерша дружили с ним. А всего…….(десяток)

Прилетали к ним 3 утки

По 4 раза в сутки.

И учили их считать:

1, 2, 3, 4, 5.

Сколько всего рыб и птиц?

***IV. СЛОЖЕНИЕ. ВЫЧИТАНИЕ.***

**1.** Цепочка примеров.

Учитель называет пример: 3+2 - и бросает мяч кому-нибудь из детей. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч учителю. И т. д.

**2**. Задача – смекалка.

Сколько получится, если из наименьшего двузначного числа вычесть наибольшее однозначное?

( 10 – 9 = 1 )

**3**. Игра «Угадай место игрушки».

Учитель записывает на обратной стороне демонстрируемых рисунков примеры вида 7+1 и рисует на доске лесенку. Он говорит: «Чебурашка предлагает нам интересное задание – расставить игрушки на лесенке по своим местам. Порядковый номер каждого рисунка записан на его обратной стороне в виде примера. Кто правильно решит пример, тот узнает место игрушки на лесенке.» Дети поочередно выходят к доске, решают примеры и расставляют рисунки на свои места.

**4**. Игра «Маятник».

Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником? Просит показать, как покачивается маятник. Предлагает детям покачаться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на сложение и вычитание чисел вида: 5+1; 6+1, 7+1 и т. д. Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают примеры.

**5.** Игра «Грибная полянка».

На доске – рисунки ежика, деревьев, грибов.

- Поможем ежику собрать грибы.

Вызванный к доске ученик берет гриб, решает записанный на нем пример. Если ответ правильный, гриб накалывается ежу на спину.

**6.** Игра «Назови пропущенные цифры».

На доске – Незнайка с пятью ( например, красными ) шарами. Справа от них – три голубых и один зеленый шары. На доске записаны примеры:

5 + 4 = 9 9 – 4 = 5

5 + 1 + \* 9 – 1 – \*

**7.** Игра «Украсим елку игрушками».

Игру начинает учитель: «Дед Мороз и Снегурочка придумали для вас интересное задание. Они развесили номера игрушек на елке, а на доске записали их в виде примеров 6+3 ,

10-3 и т. д.

Учитель показывает на пример, ученик, решив этот пример, вешает рисунок игрушки на соответствующий номер. Кто правильно выполнит задание, тот узнает, на какое место надо повесить каждую игрушку.

**8**. Игра «Заселяем дома».

5 На крыше дома записан его номер. Учащиеся должны распределить числа в

клеточки так, чтобы их сумма была равна номеру дома.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**9.** Задача в стихах.

Два цыпленка стоят,

Два в скорлупках сидят.

Шесть яиц под крылом

У наседки лежат.

Посчитай поверней,

Отвечай поскорей:

Сколько будет цыплят

У наседки моей?

**10.** Четыре года Светику,

Она любит арифметику.

Светик радостную весть

Объявляет всем:

- Если к двум прибавить шесть –

Это будет семь!

Услыхав ее слова,

Юра стал считать:

- Нет, к 6 + 2 – это будет 5!

Спор горячий начался,

Разделились голоса.

Тут как раз, на счастье,

Прибежала Настя.

Настя знает правила:

2 к 6 прибавила,

И скажи на милость…

Сколько получилось?

По какому правилу

Ответ она исправила?

( переместительное свойство сложения )

**11.** Игра «Спрячем от лисы».

Учитель читает:

Лиса близко притаилась,

Лиса кустиком прикрылась,

Лиса носом повела –

Разбегайтесь кто куда!

На доске – рисунки курицы с цыплятами, утки с утятами, козленка, зайчика и лисы. На обороте рисунка – задания. Ребята, вызванные к доске, стараются быстрее выполнить задания и спрятать птиц и животных от лисы. Если допущена ошибка в вычислении, то животное съест лиса.

**12**. У младенца Кузи – еще только 4 зуба, а у его бабушки – уже только 3. Сколько всего зубов у бабушки и внука?

**13**. Игра «Счастливого перелета».

После чтения стихотворения учитель предлагает детям помочь птицам благополучно добраться до теплых краев.

Осень -

Роща золотая, золотая, синяя.

А над рощей пролетает

Стая журавлиная.

Высоко над облаками гуси откликаются,

С дальним озером, с полями

До весны прощаются.

По очереди выходят ученики, берут карточки с изображением птиц, выполняют задания и «отправляют» птицу в полет.

**14.** Игра «Строим дом».

Сегодня будем строить дом.

На радость новоселам.

Чтоб каждый становился в нем

Счастливым и веселым.

Из геометрических фигур, на обороте которых записано задание, уч-ся строят дом.

**15.** Игра «Глаз – фотограф».

При изучении любой таблицы сложения и вычитания отводится время для ее запоминания. Чтобы оно было более продуктивным и целенаправленным, я провожу эту игру.

Учитель говорит: «Сейчас я проверю, у кого глаз, как фотоаппарат, сфотографирует таблицу». (ученик должен запомнить ее) Таблица дается с ответами. Через некоторое время ответы стираются. Учащиеся воспроизводят таблицу вразбивку.

**16.** Игра «Задумай число»

а) Задумайте число, прибавьте к нему 6, от суммы отнимите 2, затем отнимите задуманное число, к результату прибавьте 1. У вас получилось 5.

б) Задумайте число. Прибавьте к нему 7, а из полученной суммы вычтите задуманное число. У вас получилось 7.

**17.** Задача – шутка.

У мальчика ,ловившего рыбу, было в коробке 5 мух. На 3 мухи он поймал трех рыбок. Сколько рыбок он поймает на остальных мух?

**18.** Мой приятель шел,

Пятак нашел.

Двое пойдем, сколько найдем?

**19.** Два числа – 5 и 3 – пришли однажды в такое место, где валялось много разных разностей, и стали искать свою. Найди разность этих чисел.

**20.** Во дворе играли 9 чистых мальчиков. Когда несколько мальчиков выпачкались с ног до головы, во дворе осталось 3 все еще чистых мальчика. Сколько мальчиков уже выпачкались?

**21**. Скоро 10 лет Сереже,

Диме нет еще шести, -

Дима все никак не может

До Сережи дорасти.

А на сколько лет моложе

Мальчик Дима, чем Сережа?

**22.** Математический фокус.

Задумайте число от 1 до 10. Прибавьте к нему 1, еще 1, отнимите 1, еще 1, прибавьте 1.

Назовите результат, а я скажу, какое число задумано.

( для отгадывания надо из результата вычесть 1 )

**23.** Шутка.

Вова пришел домой и радостно сообщил маме:

- Я сегодня получил пятерку.

- Молодец, - похвалила мама Вову.

- У меня тоже 5, - заявил маленький Шурик.

- За что у тебя 5? – спросила мама.

- 3 по математике и 2 по письму.

Объясните.

**24.** Допустим, что ты решил прыгнуть в воду с высоты 8 метров и пролетев 5 метров, передумал. Сколько метров придется тебе еще лететь поневоле?

**25**. Два мальчика съели 6 кг меда. В одном мальчике поместилось 3 кг. Сколько кг меда поместилось во втором мальчике?

**26**. Летела стая гусей, а навстречу им гусак.

- Здравствуйте, 10 гусей!

- Нет, нас не 10. Если бы ты был с нами да еще двое гусей, то тогда бы было 10.

Сколько в стае гусей?

***V. ЧИСЛА ОТ 11 ДО 20.***

1. Игра «Веселый счет».

Незнайка предложил нам игру. Сам он в счете не силен и хочет посмотреть, как вы это делаете. Надо назвать и показать числа по порядку. К доске выходят 2 человека. Тот, кто быстрее сосчитает до 20, будет победителем.

14 8 12 4 14 8 12 4

10 13 1 15 10 13 1 15

3 17 20 7 3 17 20 7

19 6 9 11 19 6 9 11

5 2 16 18 5 2 16 18

**2.** Игра «Задумай число».

Задумайте число, меньше 10. Вычтите задуманное число из 15. Сколько получилось?

( например, 8. Ты задумал число 7.) ( 15-7=8 )

**3.** Мы на елке веселились, 5 конфет в бумажках синих,

Мы плясали, мы резвились. 5 орехов рядом с ними,

После добрый Дед Мороз Груша с яблоком, один

Нам подарки преподнес. Золотистый мандарин,

Дал большущие пакеты. Плитка шоколада -

В них же – вкусные предметы. Вот была я рада!

Стала я пакет вскрывать, Все лежит в одном пакете,

Содержимое считать: Сосчитай предметы эти.

**4**. В детсаду есть паровоз,

6 автомобилей,

Черный пес – блестящий нос,

Белый кот Василий,

8 куколок в одной

Кукле деревянной.

И Петрушка заводной, рыжий и румяный.

Кто внимательно послушал,

Сколько в детсаду игрушек?

**5.** Задача – шутка.

Волк пригласил на свой день рожденья 3 поросят, 7 козлят и 1 Красную Шапочку. Сколько аппетитных гостей пригласил волк на свой день рожденья?

**6.** В зоопарке он стоял,

Обезьянок все считал:

2 играли на песке,

3 уселись на доске,

А 12 спинки грели.

Сосчитать вы всех успели?

**7**. Игра на внимание.

Ученик, поймав мяч, брошенный ему учителем, должен слушать и считать вслух хлопки учителя. Когда учитель перестает хлопать, он возвращает мяч учителю. Игра длится до тех пор, пока дети не досчитают до 10.

**8.** Игра «Стук-стук».

На доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
| ДЕСЯТКИ | ЕДИНИЦЫ |
|  |  |

Учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают соответствующее число на карточках с цифрами.

**9.** Посадила бабка в печь Да в печи 4 штуки.

Пирожки с капустой печь. Пироги считают внуки.

Для Наташи, Маши, Тани, Если можешь, помоги

Коли, Оли, Гали, Вани Сосчитать им пироги.

Пирожки уже готовы.

Да еще один пирог

Кот под лавку уволок,

**10.** В двух корзинах лежало по одинаковому количеству яблок. Из первой корзины переложили во вторую 10 яблок. На сколько больше стало яблок во второй корзине, чем в первой? Объясните.

**11**. Логические упражнения.

Если в первой коробке 12 цветных карандашей, во второй – столько, сколько в первой, а в третьей карандашей столько, сколько во второй коробке, то сколько карандашей в третьей коробке?

**12**.На ветке сидели 5 синиц и 7 воробьев. 6 птичек улетели. Улетел ли хоть один воробей?

**13**. Костя наловил рыбок трех видов: ершей, пескарей и окуней. Всего он поймал 14 рыбок, ершей оказалось на 10 больше, чем пескарей. Сколько рыбок каждого вида поймал Костя?

( 11 ершей, 1 пескаря, 2 окуня )

**14.** Математическая эстафета.

Класс разбивается по рядам на 3 команды.

Для каждой команды даны примеры вида:

10+5 10+9 10+7

Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример, составить другой пример с этими же числами и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды не составят все возможные примеры.

Например:

10+5=15 15=5+10

5+10=15 15-10=5

15=10+5 15-5=10

**15.** Сколько кусков сахара растворяются в папином чае, если сам папа бросил туда 3 куска, а Маша, как только папа зазевался, положила еще 12 кусков?

**16**. Во время игры в прятки 5 мальчиков спрятались в бочку из-под известки, 6 – в бочку из-под зеленой краски, 3 – в бочку из-под красной и 6 – в ящик из-под угля. Мальчик, который пошел их искать, нечаянно упал в бочку из-под желтой краски. Сколько разноцветных и сколько черно-белых мальчиков играло в прятки?

Приложение 6

**Урок-сказка по математике**

**Тема:**закрепление навыка умножения на двухзначное число

**Цели:**

* закрепить навык умножения на двухзначное и трехзначное число; упражняться в решении задач на движение в противоположные стороны, на нахождение площади;
* развивать навыки устного счета, умение сравнивать числа; интерес к математике, активность на внимание учащихся;
* воспитывать чувство взаимопомощи.

**Оборудование:**

* герои – Иван Царевич, Кощей Бессмертный, Елена Прекрасная, Баба Яга;
* реквизит – ступа, избушка, камень, шкатулка, игла, мечи.

**Ход урока**

**I. Организационный момент.**

**У.:**

Придумано кем-то  
Просто и мудро  
При встрече здороваться.  
Доброе утро!  
Доброе утро!  
Доброе утро, солнцу и птицам.  
Доброе утро, улыбчивым лицам!

Я очень хочу, чтобы у всех сегодня было доброе утро, добрый день, а особенно для моих ребятишек, ведь они пришли учиться, думать, узнавать много нового.

**II. Сообщение темы.**

**У.:**Ребята, на прошлых уроках вы научились умножать на двузначное и трехзначное число. Сегодня нам эти знания пригодятся, потому что мы попадем в сказку, где нас ждут испытания. Нам предстоит выполнить примеры на умножение, решить задачи на движение, найти площади фигуры, находить неизвестные в уравнениях. Вы готовы?

**Д.:**Да

**У.:**Тогда сказка начинается.

**III. Устный счет.**

**У.:**Жил-был Иван Царевич. И была у него невеста – Елена Прекрасная. Однажды гуляли они в роще, и вдруг налетел вихрь и унес Елену. Опечалился Иван Царевич, упал на землю, залился горючими слезами. А березка над ним шелестит: “Не плачь, добрый молодец, найдешь ты свою невесту у Кощея Бессмертного в невиданной стране. Все там подчинено законам математики. Отправился Иван Царевич в далекий путь. Долго ли, коротко ли шел он – на пути встретилась река, а моста нет. Только веревка с одного берега на другой протянута, а на веревке той – задания. Справится с ними Иван – значит, удержится на веревке и перейдет через реку. Поможем Ивану-Царевичу?

**Д.:** Да.

*(Дети по одному выходят к доске, снимают задания, устно выполняют их).*

**Задания.**

* 16 увеличить в 4 раза.
* Найти частное от деления чисел 96 и 12.
* Чему равна площадь квадрата со стороной 8 см?
* Сколько килограммов в центнерах?
* Какое число нужно разделить на 7, чтобы получилось 30?
* Какое число в 12 раз больше 5?
* Мальчик проходит 1 м за 1 с. Сколько метров он пройдет за 1 минуту?

**IV. Решение примеров на умножение двухзначных чисел.**

**У.:** С вашей помощью Иван Царевич благополучно миновал реку.

А за ней – лес. Лесная тропинка привела Ивана к избушке на курьих ножках. Вошел он в избу и видит: сидит на лавке Баба Яга с учебником математики в руках. Увидела Царевича и говорит: “Знаю, зачем пришел. Но сначала помоги мне разобраться с примером. Умножать я умею, а вот что с нулями делать, никак не пойму”.

**У.:**Ребятки, давайте поможем Бабе Яге решить примеры:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1200 | 31200 | 4200 | 38400 |
| 40 | 50 | 30 | 70 |

**У.:** Молодцы, ребятки!

**V. Чистописание.**

**У.:** Запишите число 77 столько раз, сколько парт в классе, запишите столько 7, сколько стульев в классе. Чем похожи и чем отличаются эти числа?

**Д.:**77, 7 – в записи этих чисел используется одна и та же цифра 7; 77- двухзначное число, 7 – однозначное число.

**VI. Решение задачи на движение в противоположные стороны.**

**Б.Я.** “Вот теперь, – говорит Баба Яга, – могу дать тебе волшебный клубочек, который укажет дорогу к Кощею”.

**Иван Царевич:** “Нет, мне надо скорее. Дай мне лучше ступу”.

**Б.Я.:** “Что ж, бери. Только вместо топлива работает она у меня на математическом ускорителе. Если рассчитаешь ее скорость правильно, то сможешь взлететь. Слушай задачу:

Из дворца Кощея Бессмертного одновременно в противоположных направлениях вылетели Баба Яга в ступе и Змей Горыныч. Через 10 с они оказались на расстоянии 650 м. Скорость Змея Горыныча равна 30 м/с. Найди скорость ступы.

**Иван Царевич:** “Ой, ребятки, помогите мне решить задачу”.

**У.:** Вы готовы помочь Ивану Царевичу?

**Д.:** Да, мы готовы!

**Б.Я.***(Дает совет Ивану):* “Игла, в которой заключена смерть его, хранится в шкатулке под троном.*(Производится на доске)*

**VII. Задание на сравнение двух выражений.**

**У.:**Поблагодарил Иван Бабу Ягу, сел в ступу и через полминуты приземлился около огромного камня, который лежал на развилке дорог. Вылез Иван Царевич из ступы и призадумался, по какой дороге идти. Видит, на камне написаны два выражения. Понял Иван, что надо их сравнивать и идти в ту сторону, куда укажет стрелка.

**У.:** Ребята, давайте поможем Ивану сравнивать числа.

6500 х 40 : 100 ? 550 х 50 : 100

**Д.:**2600 больше, чем 275, поэтому мы пойдем направо.

**У.:**Обрадовался Иван Царевич, что нашел нужную дорогу. Но прежде чем идти к Кощею, решил немножко размяться.

**VIII. Физкультминутка.**

**IX. Решени задачи на нахождение площади фигуры.**

**У.:**Увидел Кощей Бессмертный, что идет к нему Иван Царевич, и решил притвориться добреньким, а сам задумал дело хитрое.

**Кощей:**За невестой пришел, добрый молодец? Давай мирно договоримся; задам я тебе всего одну задачу. Решишь ее – забирай Елену Прекрасную, а не решишь – голова твоя с плеч долой.

**У.:**Делать нечего, согласился Иван.

**Кощей:** Видишь ты, что дворец у меня большой, но состоит он всего из трех залов. Площадь зала, где мы с тобой стоим, имеет форму прямоугольника со сторонами 24 и 30 метров. Площадь второго зала составляет ? площади первого, а площадь третьего в 2 раза больше площади второго. Найди площадь всего дворца?

**Иван:**Ребята, я без вашей помощи пропаду, помогите!

**У.:**Ребятки, давайте выручим Ивана из беды.

**Д.:**Мы согласны помочь Ивану.

I – ? , S = 24х30 (м2)

II – ? 1/4 от I

III – ? в 2 раза > II

24 • 30 = 720(м2) – площадь I зала.

720 : 4 = 120(м2) – площадь II зала.

180 • 2 = 360 (м2) – площадь III зала.

720 + 180 + 360 = 1260 (м2) – всего.

*Ответ:* 1260 м2 площадь дворца.

**X. Решение уравнений.**

**Иван:**Решил я твою задачу, отдавай мне Елену Прекрасную.

**Кощей:**Нет, не отдам!

**Иван:**Ах, ты так!

**У.:** Выхватил Иван меч, и стали они сражаться. Шаг за шагом все ближе подбирается Иван к трону. Вот уже схватил он шкатулку с иглой. На шкатулке – уравнения.

**Иван:** Ребятки, это еще что такое?

**Д.:**Это уравнения. Мы поможем тебе их решить.

**У.:**Но решать будем по вариантам.

|  |  |
| --- | --- |
| I вариант  х : 20 = 360  х = 360 • 20  х = 7200 | II вариант  30 • х = 210  х = 210 : 30  х = 7 |

*(Дети решают самостоятельно.)*

**У.:**Решил Иван Царевич уравнения, в тот же миг шкатулка открылась, Иван взял в руки иглу и переломил ее. Кощей упал замертво, а в стене царство. Сыграли свадьбу и стали жить и поживать в мире и согласии.

Ребятки, и нам пора вернуться в класс.

**XI. Подведение итогов.**

**У.:**Ребятки, где мы с вами побывали?

Понравилась ли она вам? А чему она учит?

А урок математики понравился вам?

Чему мы учились сегодня?

**У.:** Все сегодня на уроке старательно работали. Спасибо вам, дети, за урок!