Использование дидактических игр для развития познавательного интереса на уроках математики в 1 классе

« Предмет математики настолько серьезен,

что надо не упускать случая, сделать его

занимательным».

Б.Паскаль.

**Цель исследования** – обосновать эффективность использования дидактических игр в

работе учителя начальных классов для развития познавательного интереса у учащихся к

математике.

**Объект исследования -** процесс развития познавательного интереса у младших

 школьников на уроках математики.

**Задачи**:

- изучить теоретические основы формирования и развития познавательного интереса

младших школьников;

- выявить особенности использования дидактических игр на уроках математики;

- разработать и провести опытно-экспериментальную работу с целью проверки рабочей

гипотезы.

- разработать конспекты уроков с использованием дидактических игр, их провести и

проанализировать;

**Методы исследования**: изучение методической, психолого-педагогической литературы

по рассматриваемой теме; наблюдение; анкетирование; тестирование

**База исследования**: класс 1 «Б» школы № 617 – 34 человека.

**Гипотеза исследования**: повышению уровня познавательного интереса к урокам

математики способствует включение в процесс обучения систематически проводящихся

разнообразных дидактических игр.

 Опытно-экспериментальная работа .

1.Какие числа пропущены

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | 2 |   | 4 |   | 6 |   | 8 |   | 10 |

2. Сколько звездочек нужно дорисовать.



3. Сравни количество предметов на картинке.

А)

Б)

 Анализ работы.

|  |  |
| --- | --- |
|   |   |
| Писали работу | 34 |
|   |   |
|   |   |
| Выполнили правильно |  28 ( 82% ) |
|   |   |
|   |   |
| Допустили ошибки на нумерацию | 0 ( 0 % ) |
|   |   |
|   |   |
| Допустили ошибки на состав числа |  4 (12% ) |
|   |   |
|   |   |
| Допустили ошибки на сравнение предметов |  2 (6% ) |
|  |   |

 Найди значения выражений.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  4 + 4 |  3 + 7 |  10 - 2 |  7-5 |
|  3 + 5 |  5 + 4 |  8-3 |  5-3 |
|  6 + 2 |  2 + 7 |  6-4 |  9-2 |
|  8 + 1 |  4 + 3 |  3-3 |  8-6 |

 Анализ работы.

|  |  |
| --- | --- |
|   |   |
| Писали работу | 33 |
|   |   |
|   |   |
| Выполнили правильно |  19 ( 58% ) |
|   |   |
|   |   |
| Допустили ошибки на сложение | 6 ( 18 % ) |
|   |   |
|   |   |
| Допустили ошибки на вычитание |  8 ( 24% ) |
|   |   |

 **Оглавление**

1. Введение

Глава 1.

Теоретические основы развития познавательного интереса в процессе обучения

математике

1.1. Психолого-педагогическое обоснование понятия «познавательный интерес»

1.2. Дидактическая игра и ее роль в развитии познавательного интереса

Глава 2.

 Практическое применение дидактических игр на уроках при изучении темы «Сложение и

вычитание чисел в пределах 20» в начальной школе.

2.1. Разработка конспектов уроков с использованием дидактических игр, их проведение и

анализ.

2.2. Опытно-экспериментальная работа. Анализ ее результатов.

2. Заключение.

3. Литература.

4. Приложение.

 Введение.

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики ее преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики.

Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроках математики - современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.

Игра - творчество, игра - труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, дети не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Дидактические игры очень хорошо уживаются с «серьезным» учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.

Дидактическая игра - не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

В термине «дидактическая игра» подчеркивается ее педагогическая направленность, отражается многообразие применения. Актуальность темы в том, что математика является важнейшей наукой и именно с ней человек встречается каждый день в своей жизни. Поэтому учителя серьезно относятся к обучению математике, делая уроки насыщенными. На то, чтобы уроки были интересными и занимательными, у учителей не хватает времени. В связи с этим ведутся поиски эффективных методов обучения, которые активизировали бы мысль школьников. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм, которые используется для развития познавательного интереса.

Дидактические игры, как уже отмечалось, в частности познавательные, дают возможность многогранного развития личности, развития способностей, сплочения детей на основе общих замыслов и интересов.

В своей работе я хочу показать всю важность дидактической игры в педагогическом процессе на примере использования игр на уроках математики в начальной школе. Прежде чем использовать игру на уроке, необходимо учитывать психологические особенности детей этого возраста и то, какие виды игр наиболее приемлемы для этого возраста.

Глава 1. Теоретические основы развития познавательного интереса в процессе обучения математике.

1.1 Психолого-педагогическое обоснование понятия

«познавательный интерес».

Познавательный интерес – важнейшая область общего интереса. Его предметом является самое значительное свойство человека: познавать окружающий мир не только с целью биологической и социальной ориентировки в действительности, но и в самом существенном отношении человека к миру – в стремлении проникать в его многообразие, отражать в сознании сущностные стороны, причинно-следственные связи, закономерности.

Интерес – сложное понятие, которое можно рассмотреть с позиций разных групп авторов. В переводе с латинского языка слово «интерес» (interest) означает «имеет значение, важно ».

С точки зрения психологов: «Интерес – это активная познавательная направленность

человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с

положительным эмоциональным отношением к ней».

Познавательный интерес – более узкое понятие, суть которого заключается в целенаправленном стремлении учащихся к овладению знаниями, в активном поиске новых способов углубления познания.

Познавательный интерес – важнейшее образование личности, которое складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях его существования и никоим образом не является присущим человеку от рождения.

Познавательный интерес становится ценнейшим мотивом познавательной деятельности, если школьник проявляет готовность, стремление совершенствовать своё учение. Как мотив учения познавательный интерес имеет ряд преимуществ перед другими мотивами, которые могут существовать вместе и наряду с ним (коллективные, профессиональные, широкие социальные мотивы).

1. Познавательный интерес раньше других осознается школьником. «Интересно» – «неинтересно» – основные критерии его оценки. На вопрос «Что тебе нравится в школе?» значительная часть отвечают: «Интересно учиться, интересно каждый день узнавать новое».
2. Познавательный интерес в сравнении с другими мотивами более точно выражает мотивацию учения, ясно понимается.
3. Познавательный интерес более доступен для наблюдения. Его легче обнаружить, распознать, вызвать. А, следовательно, легче управлять его развитием.

Познавательный интерес является звеном в процессе мотивации и не обособлен от других

мотивов, которыми одновременно руководствуется школьник. Он взаимосвязан с

мотивами долга, ответственности, мотивами самоутверждения. Это необходимо

учитывать, развивая познавательный интерес, потому что взаимосвязь мотивов

обогащает личность, а интерес к познанию, обладая психологической основой,

благотворно влияет на другие мотивы.

По характеру проявления познавательного интереса в процессе изучения предмета выделяются уровни развития познавательного интереса: 1 – низкий уровень, 2 – средний и 3 – высокий уровень. [См. приложение 1]

Так, у учащихся с низким уровнем развития познавательного интереса активность на уроках ситуативная, часты отвлечения, предпочтение отдается задачам репродуктивного характера, со стереотипными действиями. Учащиеся со средним уровнем развития познавательного интереса предпочитают также поисковый характер деятельности, но не всегда склонны к выполнению творческих заданий, их самостоятельная деятельность носит эпизодический характер, зависит от внешних стимулов. Учащиеся с высоким уровнем развития интереса отличаются самостоятельностью, активным участием на уроке, предпочтением учебной деятельности более трудного характера.

Рассмотрим наиболее эффективный путь развития познавательно интереса к математике посредством задач. Выделим условия, которые необходимо соблюдать учителю при развитии интереса:

* владение понятием познавательный интерес(учителю необходимо знать, что

такое «познавательный интерес», различать уровни развития данного интереса у учащихся);

* учет возрастных и индивидуальных особенностей;
* содержание задачи (задачи должны иметь интересное содержание, то есть формулировку и путь решения задачи);
* трудность задачи (следует учитывать, что при достаточно высокой трудности интерес к решению задачи снижается);
* свойство локальной устойчивости задачи (интерес к какой-либо задаче способен вызвать интерес к похожим задачам).

1.2 Дидактическая игра и ее роль в развитии познавательного

 интереса учащихся.

 «Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой

личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от

проявления физических и духовных сил» (О.С.Газман)

#  Немаловажная роль отводится дидактическим играм на уроках математики.

# Дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

# Дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития. Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу, игровым действиям, которые как бы автоматически ведут учебный процесс, направляя активность детей в определенное русло. Дидактическую игру следует отличать от игры вообще и игровой формы занятий, хотя это деление условное.

#  Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят сюжетно-ролевые игры. Правила в них существуют неявно. Они

– в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник,

пассажир не летает в кабине летчика.

#  Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

# Игры по сенсорному воспитанию

# Словесные игры

# Игры по ознакомлению с природой

# По формированию математических представлений и др.

# Иногда игры соотносятся с материалом:

# Игры с дидактическими игрушками,

# Настольно-печатные игры,

# Словесные игры,

# Псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную

 деятельность детей, но не скрывает в достаточной мере основы дидактической игры –

особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил,

организацию жизни детей, руководство учителя.

#  Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

# Игры-путешествия

# Игры-поручения

# Игры-предположения

# Игры-загадки

# Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие

отражает реальные факты или события, но обычное раскрывается через необычное,

простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через

интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким

ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать

познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание

детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют

внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление

 трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны.

Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение

игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить

задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

#  Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предположении, что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки в примерах», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

# Игры-предположения «Что было бы…?» или «Что бы я сделал…», «Как я решил и почему?», и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка, задание, задача, проблема и т.п.

# Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы…?» или «Что бы я сделал…?». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразно предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

# Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

#  Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе учитель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

#  В основе любой игровой методики, проводимой на занятиях, должны лежать следующие принципы:

# Актуальность дидактического материала (актуальные формулировки математических задач, наглядные пособия и др.) собственно помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений.

# Коллективность позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный решить задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные.

# Соревновательность создает у учащегося или группы учащихся стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой. Классическим примером указанных выше принципов могут служить практически любые командные игры: «Что? Где? Когда?» (одна половина задает вопросы – другая отвечает на них).

# На основе указанных принципов можно сформулировать рекомендации к проводимым на занятиях дидактическим играм:

# Каждая игра должна содержать элемент новизны.

# Нельзя навязывать детям игру, которая кажется полезной, игра – дело добровольное. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравится, и выбрать другую игру.

# Игра – не урок. Игровой прием, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешествие в сказку и многое другое,… - это не только методическое богатство учителя, но и общая, богатая впечатлениями работа детей на занятии.

# Эмоциональное состояние учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить, но и играть вместе с детьми.

# Игра – средство диагностики. Ребенок раскрывается в игре во всех своих лучших и не лучших качествах.

Ни в коем случае нельзя применять дисциплинарные меры к детям, нарушившим правила игры или игровую атмосферу. Это может быть лишь поводом для доброжелательного разговора, объяснения, а еще лучше, когда, собравшись вместе, дети анализируют, разбирают, кто, как проявил себя в игре, и как надо было бы избежать конфликта.

#  Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.

#  Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения кодопозитивов, диапозитивов, диафильмов, видеофильмов, использование мультимедиа средств. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, грамоты, благодарности, подарки.

# Дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся, или усвоения знаний, или в их применении.

# При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

# Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

# Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.

# Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

# При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.

# Каждый ученик должен быть активным участником игры.

# Легкие и более трудные игры должны чередоваться, если на уроке проводится несколько игр.

# Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определенную меру.

# В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой

# Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль

Приложение 1.

|  |
| --- |
| Уровни развития познавательного интереса |
| Высокий | Средний | Низкий |
| Высокая познавательная самопроизвольная активность | Познавательная активность, требующая систематических побуждений учителя | Познавательная инертность |
| Интерес к сущности явлений и процессов, к их взаимосвязям и закономерностям. Стремление разобраться в трудных вопросах. | Интерес к накоплению информации, в основе которой лежат факты, описания. Понимание сущности познания только при помощи учителя | Эпизодический интерес к эффектным занимательным сторонам явлений при отсутствии интереса к их сущности. |
| Интенсивно, с увлечением протекающий процесс самостоятельной деятельности. | Зависимость процесса самостоятельной деятельности от ситуации, наличия побуждений. | Мнимая самостоятельность действий (списывание с доски, у соседа по парте), частые отвлечения. |
| Стремление к преодолению трудностей. | Преодоление трудностей с помощью других, ожидания помощи. | Полная бездеятельность при затруднениях. |
| Посвящение свободного времени предмету интереса. | Эпизодические занятия предметом интереса. | Отсутствие склонности к какому-либо виду деятельности |

Глава 2. Практическое применение дидактических игр на уроках математики при

 изучении темы «Сложение и вычитание чисел в пределах 20».

2.1. Разработка конспектов уроков с использованием

 дидактических игр, их проведение и анализ.

# Изучив теорию данного вопроса, у меня возникло желание и интерес реализации этого на практике. Для того чтобы доказать или опровергнуть, что использование дидактических игр на уроках математики развивает интерес у учащихся, мною были разработаны и проведены уроки с использованием дидактических игр и без них. Уроки с использованием дидактических игр проводились в 1 «Б» классе.

#  Конспекты уроков с использованием дидактических игр.

1. Складываем числа.

Цели: 1) познакомить учащихся с арифметическим действием – сложением;

 2) учить выполнять запись сложения, используя знаки «+», «=»;

 3) закреплять навыки сравнения предметов, используя слова «внутри», «вне»;

 4) развивать логическое мышление, умение рассуждать;

# Оборудование: карточки для игры, математического диктанта.

# Ход урока

# 1. Сообщение темы и целей урока

# 2. Устные упражнения (Игра «Живой пример»)

Класс делится на две команды. Командам раздается карточка с примером. Этот пример нужно продемонстрировать при помощи пантомим. Другая команда должна угадать, какой пример им показывают, и решить его.

Пример для I команды: 5 и 2 Сколько всего фигур?

Пример для II команды: 4 и 2 Сколько всего фигур?

3.Математический диктант: учитель произносит число, а дети записывают на листок цифру.

4. Закрепление изученного материала ( работа по учебнику ).

4.1 задания №1 - №4.

5. Физкультминутка.

4.2. задания №5 - №8.

5. Работа в печатной тетради.

6. Игра «Лучший разведчик».

7. Итог урока.

Самоанализ

# Сообщены тема и цели урока. Устные упражнения проведены в форме игры « Живой пример». Во время игры дети были разделены на группы. Дети стремились к тому, чтобы как можно интереснее показать данный пример. Во время игры сразу же определились дети-лидеры, творческие дети. Все ребята организованно выполняли задание. Данная игра помогла активизировать, заинтересовать детей. На уроке использовала разные формы и методы контроля. Использовала наглядность. Микрообобщения проводились после каждого этапа урока. Были словесно поощрены многие дети.

2. Вычитаем числа.

Цели: 1) познакомить учащихся с арифметическим действием – вычитанием;

 2) учить выполнять запись вычитания, используя знаки «-», «-=»;

 3) закреплять навык счета в пределах первого десятка;

 4) Формировать умение находить фигуры в большой фигуре;

 5) Развивать пространственное мышление и внимание;

Оборудование: карточки для игры

Ход урока

1. Сообщение темы и целей урока
2. Устные упражнения. Игра «Индивидуальное лото»

# В специальном конверте учащимся предлагается набор карточек. Обычно их больше, чем ответов на большой карте, которая тоже вложена в конверт. Например, на большой карте нарисовано 6 прямоугольников, а у ученика 7-8 карточек таких же размеров с записанными на них упражнениями. Ученик достает из конверта карточку, решает пример и накрывает ею соответствующий ответ. Карточки накладываются лицевой стороной вниз. Если все правильно, то обратные стороны наложенных карточек составляют какой-то условный шифр: рисунок, чертеж, букву. Эта игра способствует развитию интереса у учащихся. Ребят заинтересовывает, что получится при решении примеров.

#  Большая карта.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  7 о |  7 у  |  7 е |
|  3 о |  6 ы |  8 ю |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  5 + 2 о |  4 – 1 о |  6 + 1 е |  9 – 2 у |  3 + 3 а |  4 + 2 ё |  6 + 2 ю |  7 – 1 ы |

3. Изучение нового материала

4. Закрепление изученного материала

4.1. задания №1 - №3.

5. Физкультминутка.

4.2. задания №4 - №5.

6. Работа в печатной тетради.

7. Итог урока (рефлексия).

Самоанализ

# На уроке было объяснение нового материала учителем, повторение ранее изученного материала. Сообщены тема и цели урока. Устные упражнения проведены в форме игры «Индивидуальное лото». Эта игра способствует развитию интереса у учащихся. Ребят заинтересовывает, что получится при решении примеров. Большинство учеников пришли к правильному ответу, но некоторые не могли быстро сориентироваться. Данная игра настроила детей на работу. На уроке были использованы разные виды проверки, формы организации работы учащихся. Учащиеся работали активно, поэтому поставленные цели реализованы. Итог урока подведен.