**Статья. Подбор дидактических игр и руководство ими на уроках математики**

Подбор дидактических игр для обучения детей математике проводятся в соответствии с программными требованиями. Каждая дидактическая игра должна быть направлена на решение той или иной учебной задачи. Следовательно, если задачей урока является закрепление знаний по составу числа, то дидактическая игра, включенная в урок, должна этому способствовать.

 Учащиеся 1 -2 классов больше увлекает в игре ее результат. У них появляется тяга к играм на соревнование. Вначале их увлекает желание одержать личную победу, стать победителем в соревновании между учениками в классе. Постепенно интересы ученика расширяются, он переживает не только свой личный успех или неудачу, но и успех или неудачу своей команды, класса. Поэтому большей популярностью пользуются игры «Лучший счетчик в класса», «Кто вернее и быстрее?», «Какая команда лучше?», «Кто первый догонит командира?».

 Дидактические игры позволяют решать не только учебные задачи, но и способствуют воспитанию у ученика чувства ответственности за ход игры или команды в целом. Это дисциплинирует, подтягивает учащихся.

 Планируя систему уроков по математике каждый учитель заранее подбирает дидактические игры. При выборе игр учитель отталкивается от того чтобы:

- содержание игры отвечало целям урока;

- игра соответствовала возрасту;

- служило максимальной активизацией их мыслительной деятельности.

 Важно соблюдать и определённую последовательность при выборе игр математического содержания по возрастающей степени трудности и следующий вариант должен быть дан тогда, когда хорошо усвоен предыдущий.

 У младших школьников трудно длительное время поддерживать интерес к одному виду деятельности, следовательно, и к одной интересной игре. Большее внимание следует уделять играм с разными вариантами. Это позволит снять трудности в усвоении правил игры и сохранит еще некоторое время интерес к уже знакомой учащимися игре.

НАПРИМЕР, для закрепления знаний по составу числа первого десятка проводится игра «Что изменилось?». В этой игре используется различные дидактические материалы: вначале предметы, затем картинки, числовые фигуры и карточки с цифрами.

Перед игрой учащиеся вспоминают состав числа, над которым класс работает, например, число 4, и расставляют предметы на доске: на одной грядке – три большие морковки и одну маленькую, на второй грядке- одну большую свеклу и три маленькие, на третьей грядке – две большие луковицы и две маленькие.

Затем учитель объясняет, что сейчас все будут играть в игру «Что изменилось?».

Вариант1. Выходит один ученик к доске. Он должен внимательно рассмотреть, как расположены овощи. После этого ученик закрывает глаза, учитель убирает место расположение овощей. Ученик должен увидеть не хватающий овощ и вернуть его на место, если у него не получается, то помогают ученики. Затем выходит следующий ученик.

Вариант2. По команде учителя закрывают глаза все ученики. Учитель убирает какой –либо вариант состава числа. После команды «готово» ученик внимательно смотрят, что изменилось.

Вариант3. Содержание игры не изменяется. Но ученики не устно объясняют, что изменилось на доске, а выкладывают на парте цифры, из которых ясно, какого состава числа не хватает.

Вариант4. Учитель не исключает тот или иной вариант состава числа, а меняет местами предметы, картинки, числа или оставляет все без изменений. Ученикам необходимо определить, что изменилось.

Изменение правил, усложнение содержания игры позволяет раскрыть игровой замысел и задержать внимание учащихся. Это позволяет закрепить знания, выработать навыки счета, в условии приемов математических действий на интересном для учащихся игровом материале.

На уроках математики учащиеся решают примеры, задачи в ситуации игры. Например, учитель увлекательно рассказывает о том, что юные следопыты нашли зашифрованное письмо, но нужно им помочь им его расшифровать. Это можно сделав решив примеры в столбик и ответы подставить в «ключ» с буквами.

 При выборе дидактических игр следует учитывать не только обучающую задачу игры, но и ее воспитывающую роль. Лучше подбирать игры, которые служили бы дисциплинарным средством, воспитывали выдержку, терпение.

Наиболее ценными дидактическими играми являются те, которые требуют от учащихся проявления наибольшей самостоятельности, преодолению неуверенности в своих знаниях для отдельных детей, которые нуждаются в постоянной помощи или хотя бы в одобрении того, что они делают.

Методика проведения дидактических игр требует от учителя педагогического мастерства и такта. Знакомство с новой дидактической игрой должно быть:

- тщательно продумано

- дидактическая игра заинтересовала учащихся

- решала учебную задачу

- игра имела несколько вариантов

- дети с дидактическим материалом должны быть знакомы заранее (цифры, монеты, геометрические фигуры, таблицы, картинки)

- возрастные особенности детей.

Дидактическая игра чаще всего включается в устный счёт или в самостоятельную работу учащихся. В урок следует включать не больше одной-двух игр и отводить им по 10-12 минут.

Если учащиеся утомлены и им необходимо предоставить возможность отдохнуть, подвигаться, то включенная с этой целью игра может проводиться и в середине и в конце урока.

Если игра является как бы фоном, на котором строится весь урок, то она может занимать большую часть урока, например игра «Магазин».

Игра «Магазин» не только дидактическая, но и сюжетно-ролевая. В этой игре ставится цель не только учить детей выполнять счётные операции, но и выполнять их в определённой ситуации и играть определённую роль: продавца, кассира или покупателя.

Естественно, что к такой игре детей необходимо подготовить (внеурочной деятельности):

- провести беседу с использованием картинок и имеющегося опыта у детей

- обговорить профессии, кто чем занимается

- сходить на экскурсию

Чтобы начать играть в игру «Магазин» необходимо учителю разбить игру на 4 этапа:

1 этап: ведущий учитель – кассир, продавец. Он распределяет роли, направляет развитие сюжета, следит за выполнением роли каждым учеником и выполнением счётных или измерительных операций, учит детей применять математические знания в игре, следит за правильностью выполнения математических действий.

2 этап: ведущие роли начинают выполнять учащиеся, а учить второстепенные (покупателя). Но и на этом этапе учитель помогает детям, следит за развитием сюжета, за правильностью выполнения счётных операций.

3 этап: учитель предоставляет право организации всей игры наиболее сильным ученикам. Сам учитель не играет роли. Однако он тщательно следит за ходом игры, если необходимо приходит на помощь ученикам.

4 этап: самостоятельная сюжетно- ролевая игра во внеурочное время.

Учащиеся в данной игре весь урок, играя, меняясь ролями, занимаются математикой, но эти знания не утомляют детей, так как интерес к ним очень высок. В сюжетно-ролевых играх дидактических играх дети узнают много нового из жизни людей, об их деятельности и взаимоотношениях. Происходит познание окружающего мира.

Игровой фон уроку создают «участвующие» в нелюбимые детьми герои из сказок, мультфильмов, игрушки, которые выступают в различных ролях, как положительных, так и отрицательных, как правило, нуждающимся в математической помощи или просто зрители.

Следовательно, играя дети с большим интересом считают, решают, запоминают названия чисел, различают цифры и геометрические формы, лепят, чертят геометрические фигуры, развивают память, внимание, мышление, аккуратность выполнения математических заданий. Ценным в таких уроках является развитие эмоций детей, они начинают удивляться, радоваться, улыбаться, добиваться успеха в своей деятельности и проявлять отношение к её результатам.