***Дидактические игры и занимательные задания на уроках математики.***

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. Подобные игры позволяют формировать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий — организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива. Художественно оформленные игрушки, рисунки, демонстра­ционный и раздаточный материал к играм выполняют задачу художественного воспитания. Однако не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности.

Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе.

Дидактические игры конструируются по-разному. В некото­рых из них есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других — только отдельные элементы: действие или правило или и то и другое.

Поэтому по структуре дидактические игры делятся на сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. В сюжетно-ролевых играх дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, действием, правилом. В играх-упражнениях она выражена явно. В дидактической игре ее замысел, правило, действие и включенная в них умственная задача представляют собой единую систему формирующих воздействий.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей.

В них удается сконцентрировать внимание даже самых инертных учеников. Вначале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Как показывает опыт, дети в неигровых условиях обучаются с большим трудом. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при ее переоценке ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный ха­рактер мышления младшего школьника. Необходимо также помнить и о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. При проведении игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.

Для успешного обучения математике в процессе игры необхо­димо применять как предметы, окружающие школьника, так и их модели.

Психологи установили, что усвоение ребенком знаний начина­ется с материального (или материализованного) действия с предметами или их моделями, рисунками, схемами. При этом образы предметов, их свойства, признаки и действия, которые дети осуществляют с предметами или их моделями, переносятся в план представлений. Практические действия дети описывают словесно. Этот процесс отражает взаимодействие ученика с познаваемым материалом. Таким образом, осуществляется связь между материальной и внешнеречевой формами действия. Опора на действия с предметами или их моделями постоянно сокращается. Проговаривание игровых действий переносится во внутренний план (действия в уме). Таким образом, материальная (или материализованная) форма действия является исходной, внешнеречевая — предполагает рас­суждения, умственная форма действия (проговаривание про себя) осуществляется тогда, когда у ученика уже сформированы представления или понятия. Эти три формы действия взаимосвязаны, влияют на развитие различных сторон мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического. При изучении каждого раздела математики необходимо, чтобы дети усвоили все формы действия. Деятельность детей должна быть разнообразной не только по форме, но и по содержанию и строиться в соответствии с закономерностями обучения, сформулированными педагогами: «Чем больше и разностороннее обеспечиваемая учителем интенсивность деятельности учащихся с предметом усвоения, тем выше качество усвоения на уровне, зависящем от характера организуемой деятельности репродуктивной или творческой». По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам:

***Игры, требующие от детей исполнительской деятель­ности.***

Спомощью этих игр дети выполняют действия по образцу (например, игра «Составь узор»).

***Игры, требующие воспроизведения действия.***

Они направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Это «Математическая рыбалка», «Лучший летчик», «Лучший космонавт» и др.

***Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними.***

Например, «Це­почка», «Математическая эстафета», «Составление круговых примеров». К преобразующей деятельности относятся также игры, развивающие навыки контроля исамоконтроля («Лучший контролер», «Арифметический бег по числовому ряду», «Проверь Угадайку!» и др.).

***Игры, включающие элементы поиска и творчества.***

Это «Отгадай загадки Буратино», «Загадки Веселого Карандаша», «Определи курс самолета», «По какой тропинке ты пойдешь?» и др.

Некоторые исследователи делят игры на две группы: наглядные и словесные.

Игры с использованием средств наглядности, в свою очередь, подразделяются на игры с демонстрационным и раздаточным материалами и игры с различными игрушками (объектами природы и предметами обихода).

К дидактическим играм с использованием средств наглядности можно также отнести игры-инсценировки некоторых сказок и книжек-считалок с применением соответствующих игрушек («Три медведя» Л. Н. Толстого, «Считалочки» А. Барто и др.).

В основе словесных игр лежит накопленный опыт детей, их наблюдения. Задача этих игр состоит в систематизации и обобщении. Они применяются на этапе закрепления и повторения учебного материала. Например, в играх «Наоборот», «Забей гол в числовые ворота» и других дети должны воспроизвести полученные ранее знания, вспомнить изученные правила, вычислительные приемы.

К словесным играм относятся также игры-загадки (без карти­нок), игры на составление высказываний, на дополнение их.

Дидактические игры по числу участников в них делятся на ***коллективные, групповые и индивидуальные.***

Указанная классификация дидактических игр не отражает всего их разнообразия, тем не менее она позволяет учителю ориентироваться в обилии игр.

Проводя игру с детьми, учитель должен заранее доступно изложить сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске. Если дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, игровым действием, то в ходе беседы с детьми учитель обращает на неё внимание.

В игре обязательно должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные должны выполнять роль контролеров, судей и т.д. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места ее на уроке или в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока.

Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов, рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приемов и т.д. В этом случае использование наглядности следует ограничить и усилить внимание в игре к проговариванию вслух правила, свойства, вычислительного приема. В системе уроков по теме важно подбирать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводящую, контролирующую, поисковую. В игре следует придумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. Для этого необходимо использовать средства обратной связи с учениками: сигнальные карточки и разрезные цифры. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре.

В большинство игр надо вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения. Для проведения соревнования учитель в таблице на доске звездочками отмечает дружную работу команд в течение урока. Если активность и интерес детей какой-либо команды ослабевает, (например, из-за того, что команда набрала меньшее количество звездочек), учитель должен спросить такого ученика из команды, который ответит правильно и получит за ответ звездочку. В конце урока учитель вместе с детьми, подводя итоги соревнования, обращает внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма.

Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Учитель может сказать ребенку, что он еще не стал "капитаном "в игре, но если будет стараться, то непременно им станет. Ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры. К разбору ошибок надо привлекать самых слабых учащихся.

В своей работе я хочу привести примеры дидактических игр и занимательных заданий апробированных мною на уроках математики, собранных из разных источников и составленных самой. Все игры я систематизировала по классам и разделам.

***Игры, используемые для формирования***

***понятий «больше», «меньше», «равно».***

***«Детки на ветке»***

Дидактическая цель: Закрепление отношений «больше», «меньше», «равно».

Средства обучения: Ветки, плоды и листья деревьев: дуба, ели, сосны и т. д.

Содержание игры: Класс делят на 2 группы: одной раздают ветки, другой плоды (деток). По сигналу «Детки, найдите свои ветки!» каждый ищет пару, то есть становится так, чтобы предметы у него и товарища совпали по принадлежности к одному и тому же растению. Правильность выбора проверяют «волшебные ворота» (учитель и ученик или двое детей). Ворота закрываются (поднятые руки опускаются), если пара выполнила задание неправильно.

Дети делают вывод, что деток столько же, сколько веток (ветки можно заменить листьями).

При повторении игры ученики меняются ветками и плодами. Их число можно увеличивать или уменьшать (дети постоянно считают число образовавшихся пар деток с ветками) и устанавли­вают: либо веток столько же, сколько деток, либо больше, либо меньше; выясняются способы уравнивания числа веток и деток.

***«Вершки и корешки»***

Дидактическая цель: Составление пар предметов.

Средства обучения: Корнеплоды и отдельно листья свеклы, редиса и моркови.

Содержание игры. Учитель вызывает к доске 6 учеников. Трое из них берут корнеплоды, остальные - ботву свеклы, редиса и моркови. Учитель называет имя ученика, у которого морковь (корнеплод), и, обращаясь к детям, у которых листья, говорит: «Корешок, корешок, где твой вершок?» Ученик, у которого ботва этого растения, показывает листья моркови всем детям и говорит: «Вершок моркови у меня». Дети встают рядом. В итоге игры определяют число пар (корешков с вершками).

***«Зоопарк»***

Дидактическая цель: Закрепление понятий «больше», меньше», «столько же», сравнение предметов по размеру.

Средства обучения: Рисунки клеток и животных. Содержание игры. На магнитной доске закрепляются рисунки клеток, а под ними — изображения животных. По заданию учителя дети «заводят» каждое животное в его клетку, накладывая соответствующие рисунки один на другой. Сначала надо, чтобы животных оказалось столько же, сколько клеток, и дети могли сказать, что их поровну.

В дальнейшем следует варьировать соотношение числа животных и клеток. Например, можно увеличить число животных. Тогда некоторым из них места не хватит и придется размещать их в клетки по 2. Учащихся подводят к выводу, что клеток стало меньше, чем животных, а животных больше, чем клеток. Дети называют число тех и других. Выявляются приемы их уравнивания.

***«Цветы и пчелы»***

Дидактическая цель: Формирование отношений «больше», «меньше», «столько же» между группами предметов, продолжение работы с цветом.

Средства обучения: Рисунки цветов и пчел.

Содержание игры: С помощью детей учитель закрепляет на магнитной доске или фланелеграфе рисунки цветов и пчел. Из каждого ряда он вызывает по одному ученику, которые будут изображать пчел.

По его сигналу («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 цветков - «сажает» пчелу на цветок. При этом он должен дать правильное название цветка, указать его цвет и размер.

«Посадив» пчел на цветы, дети наглядно убеждаются в том, что на каждом цветке сидит по одной пчеле, то есть пчелок столько же, сколько и цветков, а цветков столько же, сколько пчелок. Учащиеся должны назвать их число. Затем число пчелок берется больше или меньше числа цветков, выясняются способы их уравнивания.

***Числа от 1 до 10.***

Дидактические игры, предназначенные для изучения этого раздела, позволяют рассмотреть разные вопросы нумерации чисел в пределах 10.

***«Правильно расставь вагоны поезда»***

Дидактическая цель: Дальнейшее обучение счету и установлению порядкового номера предмета (при одновременном закреплении пространственной ориентировки). Средства обучения. Рисунки вагонов; таблички с числовыми фигурами.

Содержание игры. Работа может быть построена в форме такой беседы: «Что изображено на картинках?» *(Поезд.)* «Сколько вагонов в поезде?» *(10 вагонов.)* «Угадайте номер вагона». (Показывают соответствующую табличку с числовыми фигурами.) «Назовите, кто едет в первом вагоне, во втором, в третьем и т. д. Кто начальник поезда?» *(Петрушка.)* «Расставьте вагоны *по порядку ».* Один ученик на доске, а остальные с помощью раздаточного материала на партах «составляют поезд» в заданном им порядке. «Петрушка решил поменять номера вагонов. Он расставил их по-другому, начиная с большего номера и кончая меньшим. Расставьте и вы вагоны в том же порядке». *(Снова задание один ученик выполняет у доски, а остальные - на своих партах.)* «Кто теперь едет в первом вагоне? Кто в последнем? Кто находится слева от лошадки? Кого вы видите справа от кролика? Кто едет между лисой и лебедем? Перед лошадью? За кошкой? Левее коровы? Правее слона? Назовите и покажите порядковый номер каждого вагона слева направо, а потом справа налево».

***«Составим поезд»*** Дидактическая цель: Ознакомление детей с приемом образования чисел путем прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Содержание игры. Учитель вызывает к доске поочередно учеников. Каждый из них, исполняя роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагон». Второй ученик, исполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладет левую руку на плечо ученика, стоящего впереди), называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу учителя составляют пример на сложение: «Два да один - это три». И т. д. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: «Три без одного - два. Два без одного - один». И т. д.

Учащиеся в игре закрепляют знания о порядковом и количественном значении числа и снова делают обобщение, как образуются предыдущее и последующее числа.

Для закрепления нумерации используются и такие игры, в которых предметом счета являются звуки.

***"Тук-тук"***

Дидактическая цель: Закрепление нумерации чисел первого десятка.

Средства обучения. Рисунки игрушек, карточки с циф­рами.

Содержание игры. Учитель по одному прикрепляет ри­сунки на магнитной доске. По ходу их размещения все дети проговаривают хором: «Один да один - два, два да еще один - три». И т. д. Один из учеников после проговаривания хором каждый раз стучит карандашом столько раз, сколько рисунков игрушек размещено на доске, а остальные обозначают число рисунков соответствующей цифрой и показывают ее на карточках учителю.

***«Курочка и цыплята»***

Дидактическая цель: Формирование навыков счета. Средства обучения. Маска (шапочка) курочки из бумаги. Содержание игры. Учитель вызывает к столу девочку, на­девает на нее маску (шапочку) курочки, остальные дети цыплята. Учитель читает стихи.

Вышла курочка гулять, Свежей травки пощипать,

А за ней ребятки —

Желтые цыплятки:

Курочка: «Коко-Коко, ко-ко-ко,

Не ходите далеко.

*(Т. Волгина)*

Курочка в игре клюет (стучит карандашом по столу), а дети должны откликнуться столько же раз.

***« Подарки Петрушки»***

Дидактическая цель: Закрепление нумерации чисел первого десятка.

Средства обучения. Рисунки: Петрушка, разноцветные воздушные шары различной формы и размера; карточки с цифрами.

Содержание игры. На доске (фланелеграфе) закреплены изображения Петрушки и двух воздушных шаров разного цвета. Учитель говорит, что Петрушка сегодня подарит воздушные шары тем детям, которые правильно назовут число рисунков, составят пример и без ошибок покажут на карточке ответ каждого примера. Учитель несколько раз добавляет по одному рисунку шаров разных цветов (формы и размера). Дети составляют примеры вида + 1 и поочередно выходят к доске с карточкой, на которой изо­бражена соответствующая цифра. Затем шары «улетают» по одному, дети составляют примеры на вычитание и считают каждый раз число оставшихся шаров; кто правильно назовет его, получает воздушный шар. Полезно провести соревнование между рядами и подвести его итоги.

Материалы урока удобно использовать для закрепления ранее изученных вопросов (сравнения предметов по цвету, размеру и форме, различных групп предметов).

***«Лучший счетчик»***

Дидактическая цель: Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Средства обучения. Десять любых рисунков, карточки с цифрами.

Содержание игры. Учитель на магнитном моделеграфе по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, он предлагает детям сосчитать число рисунков и показать карточку с нужной цифрой. Кто быстрее всех сосчитает рисунки и покажет цифру, тот лучший счетчик. Затем учитель показывает вразбивку цифры, ученики - соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где рисунков больше, где меньше и на сколько.

*«* ***Число и цифру я знаю»***

Дидактическая цель: Установление соответствия между числом и цифрой.

Средства обучения. Десять любых рисунков, карточки с цифрами.

Содержание игры. Учитель на магнитном моделеграфе поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число рисунков в каждом из них и показывают учителю соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число рисунков в двух соседних секторах магнитного моделеграфа.

***«Молчанка»***

Дидактическая цель: Закрепление образования чисел первого десятка, установление связи между цифрой и числом, сравнение чисел.

Средства обучения. Рисунки: Петрушка, воздушные ша­ры; карточки с цифрами.

Содержание игры.

Учитель прикрепляет на магнитной доске рисунок Петрушки с двумя воздушными шарами, затем добавляет шары по одному. Каждый раз дети молча, считают число шаров в новой связке и показывают карточку с соответствующей цифрой. В конце игры учитель показывает две карточки с какими-либо числами от 1 до 10. Дети должны показать карточку, на которой будет большее или меньшее из этих чисел.

Затем игра продолжается, но уже в обратном порядке: Пет­рушка дарит шары по одному, а дети составляют из карточек при­меры вида: 10 - 1 = 9, 9 - 1 = 8.

***« Веселый счет»*** Дидактическая цель: Закрепление знания цифр. Средства обучения. Карточки с цифрами 0, 1,2, ..., 9. Содержание игры. Карточки с цифрами перемешаны и

разложены на столах учителя и учащихся. Двое вызванных учеников на подставке доски выкладывают карточки (остальные у себя на столах) по порядку, а затем хором читают их одновременно.

***«Угадайка»***

Дидактическая цель: Закрепление последовательности натурального ряда чисел от I до 10.

Содержание игры. Детям предлагают отгадать число, ес­ли оно находится между числами 6 и 8. Какое место оно занимает? *(Седьмое.)* Следующее число на 1 больше 5 и на 1 меньше 7. Какое место в ряду оно занимает? *(Шестое.) должны* показать учителю две карточки с цифрами, обозначающими состав демонстрируемого им числа (2, 3,4, 5).

Затем шары «улетают» по одному или сразу все, а учащиеся составляют примеры вида: 5- 1 = 4, 4-1 = 3, 3-1=2, 2-1 - 1, 1- 1=0, 5-5-0.

В дальнейшем игра может быть использована при изучении состава любого числа в пределах от 1 до 10.

Воздушные шары дети опять могут сравнить по цвету, размеру и форме, а также составлять из них группы на установление взаимно однозначного соответствия с использованием слов «больше», «меньше», «столько же», «больше (меньше) на».

***«Составим букет»***

Дидактическая цель: Закрепление усвоения детьми всех случаев состава чисел 2, 3,4, 5 из двух слагаемых.

Средства обучения. Рисунки: Дюймовочка, ваза с прорезями, 3 красных и 2 белых розы.

Содержание игры. В прорези вазы учитель вставляет рисунки роз: 3 красных и 2 белых, а слева от вазы закрепляет карточку с изображением Дюймовочки. Карточки с рисунками цветов перевернуты, чтобы учащиеся могли подумать перед ответом на вопрос: «Как составила свой букет Дюймовочка, если она выбрала красные и белые розы?»

Дети перечисляют возможные варианты состава числа 5: «Дюймовочка могла поставить в вазу 4 красные и 1 белую розы или 3 красных и 2 белых» и т. д.

Учитель переворачивает рисунки цветов. Выясняется, что кто-то из детей догадался, как составила свой букет Дюймовочка. Другие «букеты» составляют учащиеся, проговаривая состав числа 5: «5 - это 4и 1, 1 и 4, 3 и 2, 2 и 3».

Аналогичная работа может быть проведена для изучения состава любого числа в пределах 10.

***«Угадайка»***

Дидактическая цель и методы работы с наглядным материалом сходны с рассмотренными в игре «Составим букет».

На последнем этапе проводятся игры на закрепление состава чисел без использования средств наглядности. Например: «Я задумала два числа, сложила их, у меня получилось 5. Какие числа я сложила?» Эту же цель преследует игра «Бег навстречу друг другу».

***«Зоопарк»***

Дидактическая цель: Закрепление нумерации чисел первого десятка: знание последовательности чисел первого десятка, установление соответствия между числом и цифрой.

Средства обучения. Рисунок «Зоопарк» карточки с цифрами.

Содержание игры. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправятся «в необыкновенное путешествие - в зоопарк». Он выясняет, кто из учащихся был в зоопарке, каких животных видел. Затем дети рассматривают рисунки, называют животных, считают их число в каждом вольере и кладут рядом нужную карточку с цифрой.

После самостоятельной работы проводится обобщающая беседа:

- Сколько жирафов? *(1.)*

- Сколько слонов? *(2.)*

- Сколько из них больших?

- Сколько маленьких?

- Сколько медведей? (3.) И т. д.

- Кого больше: слонов или медведей? *(Медведей больше, чем слонов.)*

- Кого меньше: оленей или зебр? *(Зебр меньше, чем оленей.)*

***Сложение и вычитание в пределах 10.***

***«Лучший счетчик»***

Дидактическая цель: Формирование приема прибавления и вычитания 1.

Средства обучения. Рисунки разноцветных игрушек или геометрических фигур; карточки с цифрами.

Содержание игры. Учитель в каждом секторе магнитного моделеграфа размещает рисунки двух цветов: например, во втором секторе -куклы в красном платье и в синем платье, в третьем - 2 медвежонка красного цвета и 1 оранжевого, в четвертом - 3 красных шарика и 1 синий и т. д. (Можно заменить рисунки геометрическими фигурами.)

Вращая круг, учитель открывает сектор за сектором. Учащиеся на наборном полотне составляют и решают примеры на сложение.

Кто быстрее сосчитает результат и покажет нужную карточку, тот лучший счетчик. Аналогично проводится игра «Молчанка».

***« Угадай место игрушки»***

Дидактическая цель: Закрепление приема образования каждого числа в ряду чисел от 1 до 10 путем прибавления (вычитания) единицы, формирование и закрепление умения читать простейшие математические выражения вида: 1 + 1, 3+2 и т. п.

Средства обучения. Рисунки игрушек. Содержание игры. Учитель записывает на обратной стороне демонстрируемых рисунков примеры вида 7 + 1 и рисует на магнитной 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.

Для закрепления пройденного полезны задания на определение положения игрушек относительно друг друга, на сравнение их по цвету и размеру.

***"Грибная полянка"***

Дидактическая цель: Ознакомление с приемами прибавления и вычитания 2.

Средства обучения. Рисунки: деревья, под которыми растут грибы, изображения отдельных грибов.

Содержание игры. Учитель изображает на магнитной доске, закрепляя на ней рисунки, лесную поляну и «отправляется с детьми на прогулку за грибами». Сначала они «идут» по широкой, а затем по узкой тропинке, которые показаны на доске мелом, и «находят» под деревьями грибы. Например, они видят под сосной 6 сыроежек, а затем 1 белый гриб и 1 масленок (к шести грибам учитель присоединяет еще два, прикрепляя их изображения рядом с уже имеющейся на доске карточкой). По рисункам дети составляют и решают задачу. Прием ее решения по ходу ана­лиза учитель записывает на доске:

6 + 2=8

6+ 1 + 1

Вычислительный прием дети проговаривают хором: «Чтобы к числу 6 прибавить 2, надо прибавить сначала 1, а потом еще 1».

Затем учитель «срывает» 2 больших гриба — пусть остальные подрастут! Чтобы показать прием вычитания двух, он «снимает» грибы по одному. Опять по рисункам дети составляют и решают задачу. По ходу ее анализа учитель записывает на доске:

8 - 2 - 6

8 - 1- 1

а ученики все вместе проговаривают; «Чтобы из 8 вычесть 2, надо сначала вычесть 1, а потом еще 1»,

«Путешествуя» по лесу, дети встречают другую лесную полянку, на которой выросли 4 подберезовика, 2 сыроежки и 1 лисичка. При решении задач на сложение и вычитание по этому рисунку выясняется прием прибавления и вычитания трех. Аналогична методика работы с этим наглядным материалом при изучении приема прибавления и вычитания четырех.

Полезно закрепить вычислительные приемы на основе других игровых заданий - при «составлении» поезда из вагонов, напримертрех цветов; при «покупке» воздушных шаров трех оттенков и т. д.

***«Составим поезд»***

Дидактическая цель: Формирование приема прибавления и вычитания.

Средства обучения. Рисунки: Петрушка, разноцветные вагоны; разрезные цифры и математические знаки.

Содержание игры. «Петрушка - машинист составил поезд из вагонов трех цветов и придумал такой пример, - говорит учитель и записывает на доске:

**3+3=6**

3+2+1

Догадайтесь, как Петрушка сформировал поезд. Составьте такой же из своих рисунков, а затем решите записанный пример»,

Учащиеся могут «составить» свой поезд по-разному: «прицепив», например, к трем зеленым вагонам два оранжевых и один голубой, либо к трем зеленым вагонам один оранжевый и два го­лубых. Учитель записывает на доске оба приема прибавления трех:

**3+3=6 3+3=6**

**3+2+1 3+1+2**

«Потом Петрушка «отцепил» три вагона в два приема. Как он это сделал? - спрашивает учитель.

- Покажите свое решение на рисунках поезда».

Дети «составляют» поезд и решают соответствующий пример на доске и на партах с помощью рисунков, разрезных цифр и условных математических знаков.

На последующих уроках эти рисунки можно использовать для иллюстрации приемов сложения и вычитания в случаях **± 4**.

При изучении вычитания числа 4 Петрушка «составляет» поезд из вагонов трех цветов и «отцепляет» сначала вагоны одного цвета, а затем другого: одновременно на доске записывается, а за­тем решается соответствующий пример на вычитание:

**7- 4 = 3 7- 4 = 3 7 – 4 = 3**

7 - 3 - 1 7- 2 - 2 7- 1- 3

***«Украсим ёлку игрушками»***

Дидактическая цель: Формирование навыков сложения и вычитания чисел 2, 3, 4 и других в пределах 10.

Средства обучения. Рисунки: ель, елочные игрушки (пронумерованы); цифры.

Содержание игры. 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 и 10-3».И т. д. Учитель показывает, например, ученик, решив этот пример, вешает рисунок игрушки на соответствующий номер. Кто правильно выполнит задание, тот узнает, на какое место надо повесить каждую игрушку.

Один ученик развешивает у доски, а остальные раскладывают на своих партах рисунки игрушек - каждую на свой номер.

***«Математическая рыбалка»***

Дидактическая цель: Закрепление приемов прибавления и вычитания в пределах 10, воспроизведение их на память.

Средства обучения. Рисунки 10 рыбок, из них 6 желтых, 2 красных, 2 полосатых, карточки с цифрами, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание.

Содержание игры. На магнитном моделеграфе размещаются рыбки. Учитель поочередно вызывает детей к доске, они «ловят» (снимают) рыбку, читают пример на сложение или вычитание. Все ученики находят ответ и показывают карточку с цифрой учителю. Кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Кто «наловит» рыбок больше всех (решит примеры правильно), тот «лучший рыболов».

Аналогично проводится игра «Поймай бабочку».

***«Было - стало»***

Дидактическая цель: Ознакомление с переместительным законом сложения.

Средства обучения. Рисунки: ель, елочные игрушки.

Содержание игры. Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок елочки. На ее ветках он «развешивает» слева 3 игрушки, а справа - 2. С помощью карточек из раздаточного материала дети украшают так же свои елочки на партах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на сложение:

3 + 2. После того как он будет решен, учитель просит детей закрыть глаза, и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, дети замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется еще один пример на сложение: 2 + 3. Решив его, первоклассники получают тот же ответ: 5.

Несколько раз, поменяв местами, различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3-4 пары примеров на сложение, можно подвести учащихся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

***«Распредели числа в домики»***

Дидактическая цель: Закрепление знаний о составе числа, Содержание игры. Учитель записывает на доске числовой ряд:

***0123456789***

Рисует на доске числовой домик, каждый этаж которого состоит из двух клеточек. На крыше дома записан его номер. Учащиеся должны распределить числа в клеточки так, чтобы их сумма была равна номеру дома. Чтобы не забыть, какие числа распреде­лили в соседние квартиры, надо отмечать их стрелками.

Один ученик у доски распределяет числа в клеточки, другие показывают их учителю на карточках. После «расселения» чисел учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при распределении чисел *в* соседние клеточки?» *(В соседних клеточках находятся числа, стоящие на одинаковых местах слева и справа в числовом ряду.)*

**0 1 2 3 4 5 6 7 8**

***« Цирк»***

Дидактическая цель: Формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.

Средства обучения. Рисунок «На арене цирка»

Содержание игры. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправляются на чудесное представление — в цирк. Он выясняет у учащихся, кто из них был в цирке, каких артистов видел. Затем идет работа по рисунку, на котором изображена арена цирка с веселым Петрушкой, придумавшим для ребят интересную игру-загадку. Он разделил арену цирка на 10 частей, каждую из них обозначил своим номером, а место каждого артиста зашифровал примером. Решив примеры правильно, артисты узнают свои места на арене цирка. Но артисты незнакомы с приемами устного счета. «Помогите им», - обращается учитель к детям. Каждый ученик, решив примеры, написанные под изображениями артистов, «расставляет» их по своим местам.

***«Поймай золотую рыбку»***

Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков. Развитие логического мышления учащихся.

Средства обучения. Рисунок

Содержание игры. Учитель записывает под рыбками цепочку взаимосвязанных круговых примеров, под тремя из них цепочка прерывается. Учитель сообщает детям, что среди этих рыбок одна золотая. Чтобы найти ее, надо решить круговые примеры, определить, где прерывается цепочка взаимосвязанных примеров. Определив, что правило записи примеров нарушено под тремя рыбками, дети выполняют следующее логическое упражнение: «Золотая и одна из не золотых рыбок плывут навстречу друг другу, золотая и другая не золотая рыбка плывут в разных направлениях. Какая из них золотая рыбка?

***«Освободите принцессу»***

Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков. Развитие логического мышления учащихся.

Средства обучения. Рисунок.

Содержание игры. Учитель записывает под башнями цепочку взаимосвязанных примеров. Под одной из них запись правила нарушается. Учитель рассказывает детям сказку: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был король, у которого была красавица дочь (принцесса). Крепко полюбил ее принц из соседнего королевства. Однажды принцесса вышла со своей слу­жанкой на прогулку. Вдруг небо потемнело, подул сильный ветер, пошел дождь, неожиданно из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и полетел с ней в свой замок. Узнав об этом, сильно загоревали детям, что среди этих рыбок одна золотая. Чтобы найти ее, надо решить круговые примеры, определить, где прерывается цепочка взаимосвязанных примеров. Определив, что правило записи примеров нарушено под тремя рыбками, дети выполняют следующее логическое упражнение: «Золотая и одна из не золотых рыбок плывут навстречу друг другу, золотая и другая не золотая рыбка плывут в разных направлениях.

Какая из них золотая рыбка?

***«Освободите принцессу»***

Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков. Развитие логического мышления учащихся.

Средства обучения. Рисунок.

Содержание игры. Учитель записывает под башнями цепочку взаимосвязанных примеров. Под одной из них запись правила нарушается. Учитель рассказывает детям сказку: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был король, у которого была красавица дочь (принцесса). Крепко полюбил ее принц из соседнего королевства. Однажды принцесса вышла со своей слу­жанкой на прогулку. Вдруг небо потемнело, подул сильный ветер, пошел дождь, неожиданно из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и полетел с ней в свой замок. Узнав об этом, сильно загоревали определить маршрут в клубе. Сначала он зашел в первую комнату...

Примечание. Дети в начале урока под диктовку учителя записывают примеры в клетках карандашом по следующему правилу: ответ предыдущего примера должен равняться номеру следующей комнаты, в которую заходит Дед Мороз. После решения примеров дети определяют маршрут Деда Мороза, строя высказывания вида: «Сначала Дед Мороз пошел справа налево. Потом поднялся наверх. Затем пошел слева направо». И т. д.

***«Цветочные часы»***

Средства обучения. Рисунок. Содержание игры. Учитель рассказывает: «Шведский ученый Карл Линней придумал для вас интересную игру-загадку. Наблюдая за растениями, он заметил, что растения раскрывают и закрывают свои цветки по определенному расписанию, по ним, как по часам, можно определять время. Надо помнить, что цветки раскрываются полностью в солнечные дни, а в пасмурные — только наполовину или совсем не раскрываются.

На рисунках вы видите разные растения. Как они называются? Под рисунками зашифровано время раскрытия цветов. Решив примеры, вы узнаете, по какому расписанию раскрываются цветки у этих растений.

В какое время раскрываются цветки полевой гвоздики? мать-и-мачехи? шиповника? И т.д. Покажите на циферблате часов».

***«Составим поезд»*** Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

Средства обучения. Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита - по одной на вагоне - и окошками для записи примеров.

Содержание игры. Рисунки наклеиваются на плотную бумагу и разрезаются. Учащиеся под руководством учителя записывают в пустые клетки карандашом примеры на рисунках вагонов. Примерами зашифровываются номера вагонов. Решив примеры и расположив вагоны по порядку, дети, проставив буквы на рисунках вагонов, получают слово. Например, на вагоне с буквой «В» дети пишут пример (5-4), с буквой «А» - (6-4), с буквой «Г» - (7-4), с буквой «О» - (8-4), с буквой «Н» - (9-4). «Составив поезд», дети прочитают на нем слово «вагон».

Аналогично можно составить любое слово, используя другие правила записи примеров.

***Дидактические игры и занимательные задания,***

***используемые при изучении различных разделов***

***математики во втором классе.***

***Игры для повторения нумерации чисел в пределах 20***.

***"Цепочка"***

Дидактическая цель: Повторить устную нумерацию в пределах 20.

Оборудование: Карточки, иллюстрирующие числа в пределах 20

Учитель выставляет для каждой команды на подставку доски

карточки, иллюстрирующие числа вида:

**1-я команда**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дес. | Ед. |  | **2-я команда** | | | | | |
|  |  | Дес. | Ед. |  | **3-я команда** | |
|  |  |  |  | Дес. | Ед. |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |

Учащиеся каждого ряда (команды) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик 1-й команды, потом 2-й, затем 3-й). Потом учитель ставит другие карточки, иллюстрирующие числа второго десятка, уч-ся по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично. Выигрывает команда, которая не допустит ошибок в образовании двузначных чисел. Для подведения итога игры учитель отмечает в таблице звездочками правильные ответы уч-ся. Учащиеся делают вывод о том, какая команда победила.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1-я команда | 2-я команда | 3-я команда |
| \*\*\*\*\* | \* \* \*\* | \*\*\* |

***«Математическая эстафета».***

Дидактическая цель: Повторение нумерации чисел в пределах 20. Оборудование: 10 кругов и 10 треугольников. Учитель делит класс на три команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенное число, третий называет его состав, четвертый показывает число на карточках. Аналогичные задания выполняют уч-ся второй и третьей команд. Побеждает та команда, которая не допустила ни одной ошибки.

***«Игра на внимание»***

Дидактическая цель: Закреплять счет от 1 до 20 и обратно. Оборудование: Карточки, на которых с помощью рисунков обозначены числа первого десятка. Учитель поочередно прикрепляет карточки с рисунками к доске и предлагает сосчитать число рисунков. Затем он бросает мяч одному из уч-ся и делает движение рукой слева направо; уч-ся, получивший мяч, называет обозначенное число и ведет счет от него до 20,если учитель показывал рукой справа налево по отношению к детям, уч-ся ведет счет от 20 до указанного числа. По хлопку учителя счет останавливается. Учитель выставляет другую карточку, по которой проводится аналогичная работа.

***"Каких чисел недостает"***

Дидактическая цель: Знать место каждого числа в натуральном ряду чисел. Учитель произносит два числа, а уч-ся должен назвать числа, которые находятся между ними. Например, учитель говорит:" 14, 17" .Уч-ся показывают поочередно недостающие числа на карточках.

***"Составим поезд".***

Дидактическая цель: Повторить прием образования чисел путем прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Учитель вызывает к доске поочередно уч-ся. Каждый из них, выполняя роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: "Я - первый вагон". Второй уч-ся, исполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладет левую руку на левое плечо уч-ся, стоящего впереди) называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: "Один да один, получится два" Затем цепляется третий вагон и т.д. Потом вагоны отцепляются по одному, а класс составляет примеры. Уч-ся в игре закрепляют знание о порядковом и количественном значении числа и снова делают обобщение, как образуется предыдущее и последующее числа.

***2.Игры на воспроизведение вычислительных приемов в пределах 10.***

***«Цепочка»***

Дидактическая цель: Воспроизведение приема прибавления и вычитания единицы по памяти.

1. Учитель бросает мяч уч-ся и составляет пример на прибавление  
   или вычитание. Уч-ся, получивший мяч, называет ответ примера и  
   возвращает мяч учителю и т.д.
2. Учитель, бросая мяч, называет число 10, затем 9 и т.д. Поочередно  
   он дает ученикам задание "Назовите число на 1 меньше". Каждый,  
   получивший мяч, называет нужное число.

***«Арифметический бег по числовому ряду»***

Дидактическая цель: Обучение приемам прибавления и вычитания 2, 3, 4 с опорой на числовой ряд. Оборудование: Наборное полотно. Перед началом игры учитель проводит беседу: "Прибавляя единицу, какое число получаем? (следующее). Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько чисел мы продвинемся от него вправо по числовому ряду? (на 2 числа). Если вычтем из числа 2 единицы, то, на сколько чисел продвинемся влево от него по числовому ряду?" (на 2 числа) и т.д. Называя числа и составляя примеры, учитель предлагает детям бежать глазами вправо по числовому ряду, если к числу прибавляют несколько единиц, или влево, если (отнимают) из него вычитают. Далее учитель составляет пары примеров на сложение и вычитание, уч-ся называют результат каждого примера:

***4+3=7 5+4=9 7+3=10 4-3=1 5-4=1 7-3=4 и т.д.***

***«Лучший рыболов»***

Дидактическая цель: закрепление приемов прибавления и вычитания в пределах 10, воспроизведение их по памяти.

Оборудование: Рисунки 10 рыбок, из них 6 желтых, 2 красные, 2 полосатые.

На доске размещаются рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание. Учитель поочередно вызывает уч-ся к доске, они "ловят" рыбку, читают пример на сложение или вычитание. Все уч-ся, решившие пример, обозначают ответ цифрой и показывают ее учителю. Кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Кто больше всех "наловит" рыбок (решит примеры правильно), тот лучший рыболов.

***«Проверь Незнайку»***

Дидактическая цель: Повторение переместительного свойства сложения.

Оборудование: Рисунки вагонов с таблицами кружков. Учитель сообщает уч-ся, что в класс пришёл Незнайка, сцепил парами вагоны по правилу игры в домино и предлагает уч-ся составить примеры на сложение, учитывая число кружков на табличках вагонов. Уч-ся из разрезных карточек с цифрами составляют следующие примеры:

**3+5 3+7 2+5**

Учитель предлагает проверить, правильно ли Незнайка сцепил вагоны. Уч-ся замечают ошибки Незнайки. Меняют вагоны местами. Снова составляют пары примеров на сложение и делают вывод о переместительном свойстве сложения.

***3.Игры для формирования вычислительных навыков сложения и вычитания в пределах 10.***

***«Путешествие»***

Дидактическая цель: Закреплять навыки сложения и вычитания в пределах 10.

Оборудование: Рисунок машины с путешественником и шофером. На доску прикрепляется рисунок машины. К доске вызываются два уч-ся. Один выполняет роль шофера, другой - путешественника. Они путешествуют по городам, номера которых зашифрованы примерами. (На доске на некотором расстоянии друг от друга записаны примеры на сложение и вычитание в пределах Ю.) Путешественник вразбивку называет номера городов, а шофер везет его от одного примера к другому (поочередно перемещает рисунок машины от одного примера к другому). Все уч-ся исполняют роль контролеров - показывают зеленый круг, если маршрут выбран правильно, в противном случае показывают красный круг. Если путешественник ошибается, его заменяет другой. Примеры меняются. К доске вызывается следующая пара игроков. Игра проводится аналогично. Все допущенные ошибки анализируются в конце урока.

***«Полет в космос»***

Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков сложения и вычитания в пределах 10.

Винтик и Шпунтик изобрели новую ракету и пригласили вас совершить с ними увлекательное путешествие. Да вот беда, ракета не может вместить всех желающих. Давайте, разделим класс на 2 команды и выберем от каждой по 5 представителей и по 1 капитану. Дается сигнал, и капитаны начинают соревнование. Решив пример, капитаны передают мел следующему игроку команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок решит примеры. Она и отправляется в космический полет.

***4.Для углубления знаний уч-ся о форме предметов используется игра "Танграм".***

***«Танграм»***

Дидактическая цель: Развивать воображение уч-ся, их конструкторские способности.

Оборудование: Рисунки, составленные из геометрических фигур, полученные при делении квадрата на части.

"Танграм" - это старинная игра. Для подготовки к игре учитель предлагает вырезать квадрат и разрезать его по линиям так, как показано на рисунке. Все линии разреза можно построить перегибанием листа бумаги. Каждая часть нумеруется и вырезается. Учитель прикрепляет к доске расчерченный квадрат и один из многочисленных рисунков, который можно из него составить. Он предлагает уч-ся составить такой же рисунок из геометрических фигур. До проведения игры он объявляет ее правила:

1.Кусочки квадрата не должны хотя бы частью прикрывать друг друга.

2.В состав каждого рисунка должны входить все 7 частей квадрата.

Некоторые рисунки (по одному на уроке) уч-ся составляют по образцу, другие - по представлению. С целью контроля учитель вывешивает составляемый детьми рисунок на доске.

**2**

**1**

**4**

**5**

**7**

**6**

**3**

На уроке математики уч-ся с большим удовольствием решают задачи в стихотворной форме. Этот приём удачно разнообразит устный счёт, вносит в урок оживление, помогает развивать воображение и память уч-ся.

***Цапля по воде шагала,***

***Лягушат себе искала.***

***Двое спрятались в траве,***

***Шесть под кочкой. Сколько лягушат спаслось?***

***Только точно!***

***Ежик по грибы пошел,***

***Десять рыжиков нашёл.***

***Восемь положил в корзинку, Остальные же - на спинку. Сколько рыжиков везёшь***

***На своих иголках, ёж?***

***Три ромашки- желтоглазки, Два весёлых василька Подарили маме дети.***

***Сколько же цветов в букете?***

***Пять малышек-медвежат***

***Мама уложила спать.***

***Одному никак не спится,***

***А скольким сон хороший снится?***

***Ветер дунул, лист сорвал.***

***И ещё один упал.***

***А потом упало пять.***

***Кто их может сосчитать?***

***Пять щенят в футбол играли, Одного домой позвали. Он в окно глядит, считает, Сколько их теперь играет?***

***Скоро десять лет Серёже, Диме нет ещё семи. Дима всё никак не может До Серёжи дорасти.***

***Группа малышей-утят***

***Плавать и нырять хотят.***

***Шесть - уплыли далеко,***

***Два - нырнули глубоко.***

***Сколько же утят в пруду? Сосчитать я не могу!***

***Что хромаешь ты, жучок? Ранил ножку о сучок. Прежде на своих шести Очень быстро мог ползти.***

***Пять ворон на крышу сели, Две ещё к ним прилетели. Отвечайте быстро, смело, Сколько всех их прилетело?***

Программой предусмотрен приём сложения и вычитания однозначных чисел в пределах 20 с переходом через десяток. Главная трудность сложения и вычитания чисел с переходом через десяток состоит в представлении второго числа в виде суммы двух слагаемых, одно из которых дополняет первое слагаемое до 10. Например, при сложении чисел 7 и 5 второе слагаемое 5 необходимо представить в виде суммы чисел 3 и 2 и прибавить к 7 сначала 3,а потом 2.

***6. Игры на сложение и вычитание однозначных чисел с переходом через десяток.***

***«Составим поезд».***

Дидактическая цель: Познакомить с приёмом сложения однозначных чисел с переходом через десяток и с соответствующим приёмом вычитания.

Учитель вызывает к доске 8 мальчиков. Они, цепляясь друг за друга, образуют поезд, состоящий из 8 вагонов. Учитель предлагает прицепить ещё 6 вагонов к 8. Уч-ся под руководством учителя сначала дополняют 8 вагонов до 10: цепляются 2 вагона (девочки), а затем ещё 4 вагона (мальчики). Поезд начинает двигаться. Уч-ся имитируют движение поезда. Затем поезд останавливается. Все остальные по вопросам учителя анализируют состав поезда. Учитель на доске записывает пример и задаёт вопросы: - Сколько всего вагонов прицепили к 8 вагонам? (6)

* Сколько вагонов прицепили сначала, чтобы дополнить состав  
  поезда до 10? (2)
* Сколько вагонов осталось прицепить? (4)
* Учитель записывает:

8+6=14

8+2+4

- Сколько всего вагонов в составе поезда? (14) Аналогично иллюстрируется на вагонах приём вычитания: сначала отцепляются 4 вагона (мальчики), затем 2 вагона (девочки).

***«Забей гол в числовые ворота»***

Дидактическая цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 20.

Оборудование: Рисунок числовых ворот на доске.

Учитель до урока на доске рисует мячи и числовые ворота. Правее рисунков мячей записывает примеры. Учитель сообщает уч-ся правила игры. Направление удара мяча зашифровано примером.

Способ решения каждого примера можно отыскать на числовых воротах. Уч-ся должны правильно загнать мяч в числовые ворота, показать путь его движения, соединить линией пример с той парой числовых ворот, на которых записан приём решения примера, а затем гнать мяч к третьим числовым воротам, где записан ответ примера.

***« Математический телефон»***

Дидактическая цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через десяток.

Оборудование: Телефонные трубки, сделанные из картона и бумаги, и провод. Обычно по телефону разговаривают двое: один спрашивает, другой отвечает, и наоборот. Учитель вызывает для разговора двух учеников. Они будут вести математический разговор: один будет задавать примеры на сложении однозначных чисел, другой решать пример и называть ответ. Затем они меняются ролями.

***Сложение и вычитание в пределах 100.***

При изучении нумерации в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить читать и записывать числа. Для закрепления устной нумерации в пределах 100 используется игра «Цепочка», при проведении которой уч-ся каждого ряда на

основе иллюстрированного материала образуют числа в пределах 100, соревнуясь, друг с другом. Установлению связи между письменной и устной нумерацией поможет игра «Молчанка», при проведении которой на абаке или

на карточках иллюстрируются двузначные числа, а уч-ся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетрадь. Для глубокого осознания принципа поместного значения цифр можно использовать иллюстративные (с помощью цифр) рассказы «Спор цифр», «Как запутался Серёжа?».

«Спор цифр».

(Предварительно учитель повторяет с уч-ся запись круглых десятков)

Однажды цифры поспорили с нулём и стали его дразнить: «Ты, хотя тоже цифра, но ровнёхонько ничего не значишь! Вот ученик возьмёт цифру 2 и поставит два кубика, а возьмёт тебя ничего не поставит».

«Правда, правда, ни-че-го» - сказала пятёрка.

«Ни-че-воч-ка, ни-че-воч-ка» - затараторили цифры.

«Глупые вы, ничего не понимаете, - сказал ноль. - Вот единица. Я

встану рядом с тобой справа. Чем ты теперь стала? Отвечай!» Ноль встал справа рядом с единицей, и она стала - десяткой. «Вот я стану рядом с тобой пятёрка справа, что ты будешь означать? Отвечай!» Ноль встал справа рядом с пятёркой, и стала она... пятью десятками, пятьдесят. Ноль становился рядом справа с каждой цифрой и требовал ответить, чем она стала.

«Я увеличиваю каждую из вас, а вы меня «ничевочкой» назвали. Неблагодарные! Подумайте хорошенько, и вы поймёте, что я для вас значу. Когда вас нет, я вас всегда заменяю... Можете ли вы написать ответ в таких примерах: 5-5=..., 7-7=...

А ну-ка, попробуйте? Никого из вас здесь нельзя поставить». Задумались цифры и перестали дразнить ноль. Но цифрам всё же хотелось поспорить, и они затеяли спор между собой. «Я больше всех знаю,- заявила девятка, - я никакая-нибудь

единица». Единица засмеялась, подскочила к девятке слева и

закричала: «Кто теперь больше, ты или я? Отвечай!» Получилось 19.

«Я десяток, а ты только девять; десять ведь больше девяти. А молчишь?» Подбежала семёрка, прогнала единицу и сама стала слева. Получилось...79.

«Я - семь десятков, семьдесят, понимаешь? Так все цифры становились рядом с девяткой и все оказывались больше девятки. Удивилась девятка, смутилась... Правильно ли спорят цифры? Какой вывод можно сделать? «Девятка больше всех, когда цифры живут отдельно, когда они становятся рядом друг с другом, дело меняется. Самое главное-это место цифр в числе. На первом месте справа пишутся единицы, на втором справа налево - десятки» - отвечают уч-ся. Цифры поняли и с тех пор перестали спорить, кто из них больше.

***7. Игры на сложение и вычитание в пределах 100.***

***«Что изменилось?»***

Дидактическая цель: Ознакомить с сочетательным свойством и

воспроизвести переместительные свойства сложения.

Оборудование: Рисунки трёх матрёшек, двух зайцев, четырёх

медвежат.

Учитель рисует на доске лесенку и прикрепляет на левой стороне рисунка трёх матрёшек и двух зайцев, с правой стороны – четырёх медвежат. Под руководством учителя уч-ся составляют по рисункам выражение: *(3+2)+4.* Затем учитель предлагает уч-ся закрыть глаза и переносит два рисунка на правую сторону лесенки.

Уч-ся, открыв глаза, замечают, что зайцы перешли на правую сторону лесенки, объединились с медвежатами. По этому рисунку дети составляют другое выражение: *3+(2+4).* Оба выражения уч-ся сравнивают и приходят к выводу, что их значения равны:

*(3+2)+4=3+(2+4).* Под руководством учителя они подходят к выводу, что при сложении чисел любые слагаемые можно поменять местами и заменить их суммой.

***«На какую пристань ты причалишь?»***

Дидактическая цель: Закреплять приём сложения однозначного и двузначного чисел без перехода через десяток. Оборудование: рисунки кораблей.

Учитель сообщает уч-ся, что они будут играть в командиров и моряков, которые должны правильно определить свой корабль и пристань, куда причалить.

Учитель прикрепляет к доске рисунки 10-12 кораблей, на которых написаны их порядковые номера. Уч-ся 1-й команды выдаются карточки с примерами, с помощью которых зашифрованы номера кораблей, на которых они поплывут. Уч-ся, решая примеры, определяют свой корабль. Далее они выполняют другое задание. Ниже кораблей кружками обозначены пристани, в которых написано название города и номер пристани. Учитель выдаёт другие карточки с примерами, в которых зашифрован маршрут до пристани. Уч-ся поочерёдно решают примеры и ведут свой корабль до заданной пристани. Соревнования по командам проводится аналогично. Учитель записывает на доске примеры, при решении которых уч-ся допустили ошибки. В конце игры он привлекает к анализу ошибок всех уч-ся.

***«Где произойдёт стыковка космических кораблей?»***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. В космос в заданном направлении запущены 3 космических корабля. Каждый ряд составит экипаж корабля. Поведут корабли 3 лётчика - командира. Все другие уч-ся помощники командира. Каждый корабль летит в заданном направлении. Его путь зашифрован примерами, выше которых записаны ответы, один из них определяет направление данного корабля. Нужно показать стрелками правильный путь полёта каждого космического корабля. В заданном направлении корабли стыкуются, стрелками надо показать, где они встретятся. Если вызванные уч-ся (командиры) будут ошибаться, то члены экипажа должны исправлять ошибки своего командира. Полёт покажет, кто станет настоящим командиром. Уч-ся от каждой команды выходят поочерёдно к доске и решают по одному примеру. Побеждает тот экипаж, который правильно определит место стыковки космических кораблей.

***«Составь слово».***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки.

На доске записаны примеры:

***12+27 12+5 16+5 27+11***

***15+18 27-9 65-11 68-13***

***24-14 14+9 18-12 18+11***

К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди приготовленных карточек карточку с числом, соответствующим ответу его примера (на обороте карточки написана буква), например

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 39 |  | 33 |  | 10 |  | 21 |  | 54 |  | 6 |
| Р |  | О |  | Д |  | И |  | Н |  | А |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 19 |  | 22 |  | 23 |  | 38 |  | 55 |  | 29 |
| Д |  | Р |  | У |  | Ж |  | Б |  | А |

Команда, первая составившая слово, побеждает.

***8. Во втором классе уч-ся знакомятся с двумя другими действиями - умножением и делением.*** *Они изучают две таблицы умножения (чисел 2 и 3 и на числа 2 и 3). Для формирования вычислительных навыков с четырьмя действиями можно использовать следующие игры:*

***«Телеграф»***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. Учитель выдаёт уч-ся, сидящим за первыми партами, карточки, на которых записаны числа 2, 3, 4 и показывает на следующую схему:

**+ 4**

**× 2**

**- 6**

**: 2**

**- 6**

**+ 8**

Уч-ся каждого ряда поочерёдно выполняют действия по схеме и передают листок уч-ся, сидящим за ними. Эти уч-ся должны проверить предыдущий пример, записать и решить свой пример. Побеждает та команда, которая первой запишет правильные ответы в следующую таблицу:

***1-й ряд 2-й ряд 3-й ряд***

***«Меткие стрелки».***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки.

Учитель сообщает уч-ся, что на этом уроке они - «меткие стрелки», будут «пускать стрелы» (проводить стрелки) от примера к ответу. Кто правильно и быстро «поразит» все цели, тот станет лучшим стрелком.

Спишите примеры в тетрадь и проведите стрелки от примера к ответу по образцу:

**2×4+8 15 17+18-9 26 2×3+9 25 29+7-6 34 2×5+15 16 64-35+5 30**

**3×6+19 37 90-74+26 23**

**3×4+18 36 81-65+7 42**

**3×3+27 30 100-75+8 32**

**3×5+39 59 74-65+23 33**

***Дидактические игры и занимательные задания,***

***используемые при изучении различных разделов***

***математики в 3 классе.***

Изучение табличного умножения и соответствующих случаев деления - центральная тема курса математики в 3 классе. Для формирования у учащихся прочных навыков табличного умножения и деления можно использовать следующие игры и занимательные задания: ***«Лучший счетчик»:***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаковое:

9x9, *3*x*8, 7*x*8, 9*x*4, 4*x*8, 9*x*3, 6*x*7, 7*x*3.*

По команде уч-ся начинают записывать или выкладывать из разрезанных цифр соответствующие ответы, один слева, другой - справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

***«Живая математика».***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. У уч-ся на груди таблички с цифрами от **0** до **9**.Учитель читает пример ***(*3×2*).***Выходит, встает или поднимает руку тот ученик, у кого на груди табличка с цифрой **6***.*

***«Кто скорее, кто вернее?!»***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки.

Учитель раздает на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от 0 до 9,так, что одному уч-ся в ряду достается цифра *0,* другому *1* и.т.д. Учитель читает примеры *(3×9, 4×4* и пр.) Уч-ся должны быстро сообразить, сколько получится, и те, у кого окажутся цифры *1* и *6,* выйти к доске и составить число 16. 3а каждый пример засчитывается 1 очко тому ряду, в котором быстрее и правильнее составили ответ. Ряд, набравший большее число очков выигрывает.

***«Сбор плодов».***

Дидактическая цель: Закрепление навыков табличного умножения и деления.

Учитель на доске рисует два дерева, а рядом - корзинки. На одно дерево прикрепляются рисунки яблок, на другое - рисунки груш. На оборотной стороне рисунков написаны примеры на табличное умножение и деление. Девочки собирают в корзины «яблоки», а мальчики «груши». Уч-ся подходит к доске, выбирает яблоко или грушу и «рвет» с ветки. Если он правильно решил пример, то

кладет плод в корзинку, если же нет - возвращает «яблоко» или «грушу» на дерево, а к доске выйдет следующий уч-ся.

Победителем становится группа, сумевшая быстрее другой собрать «фрукты».

***«Не подведи друга!»***

Дидактическая цель: Закреплять способ нахождения частного по известному произведению. К доске выходят одновременно двое (четверо) уч-ся. Учитель читает пример, например 6**×** *7.*

Предлагаю составить четыре примера на умножение и деление с этими числами. Первый уч-ся составляет примеры на умножение, а другой - на деление. Победителем становится пара, которая правильно составила и решила примеры, и слаженно работала.

***«Кто верней? Кто быстрей?»***

Дидактическая цель: Закрепление навыка табличного умножения. Учитель предлагает уч-ся расположить карточки так, чтобы произведения, записанные на них, возрастали, тогда уч-ся смогут прочитать слово.

***8×6 7×6 6×3 9×7 9×6 8×7* 7×7**

***о***

***е***

***д***

***ц***

***м***

***о***

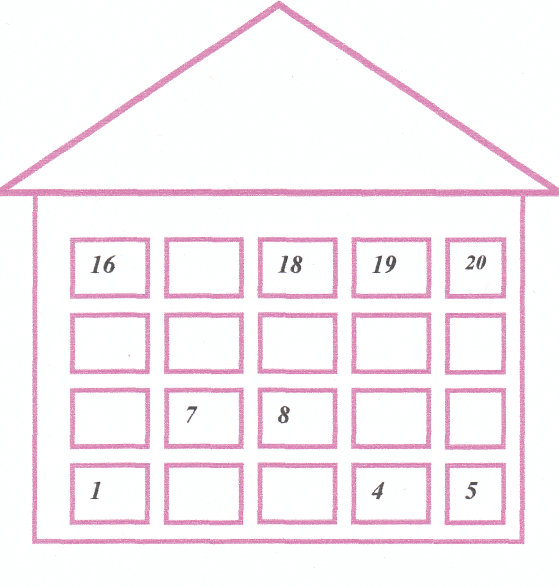
***л***

***«Арифметическое домино»***

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. Учитель заранее готовит для уч-ся карточки. Затем раздает уч-ся класса все карточки, кроме одной. Ее он ставит на подставку доски. Уч-ся решает записанный на карточке пример. К доске должен выйти тот уч-ся, у которого на нижней части карточки записан ответ первого примера. Он ставит карточку рядом с первой. Записанный на ней пример решают все уч-ся, а к доске выходит тот, у которого на нижней части карточки записан ответ второго примера, и ставит карточку рядом со второй. Игра продолжается до тех пор, пока цепь всех карточек не будет выставлена на доске. Остальные уч-ся - контроллеры. Они подтверждают или опровергают ответ уч-ся, выходящих к доске.

***«Почтальоны»***

Дидактическая цель: Формирование вычислительных навыков. К доске выходят две группы почтальонов. Первая группа разносит почту в квартиры под четными номерами, вторая - под нечетными. На листе ватмана выполнен рисунок дома. В каждом окне - номер квартиры. Рядом на отдельных карточках записаны примеры. Номера квартир являются ответами к примерам. Игра проводится на магнитной доске.



**«*Расшифруй слова».***

Дидактическая цель: Закрепление навыка табличного умножения и деления.

Учитель сообщает уч-ся, что это примеры не простые - в каждом столбике зашифровано слово. Решите примеры и при помощи таблицы расшифруйте слова.

**А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

**О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь**

**16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30**

**Э Ю Я**

**31 32 33**

|  |  |
| --- | --- |
| ***25*** | ***Ч*** |
| ***1*** | ***А*** |
| ***11*** | ***Й*** |
| ***12*** | ***К*** |
| ***1*** | ***А*** |

***2×5+15***

***2×8-15***

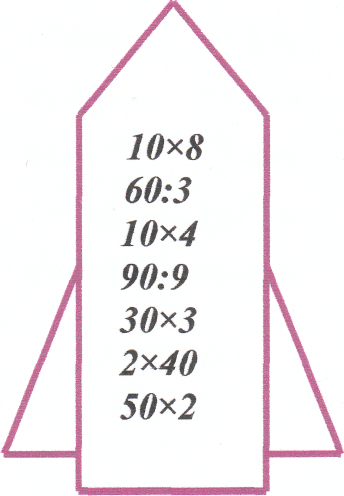
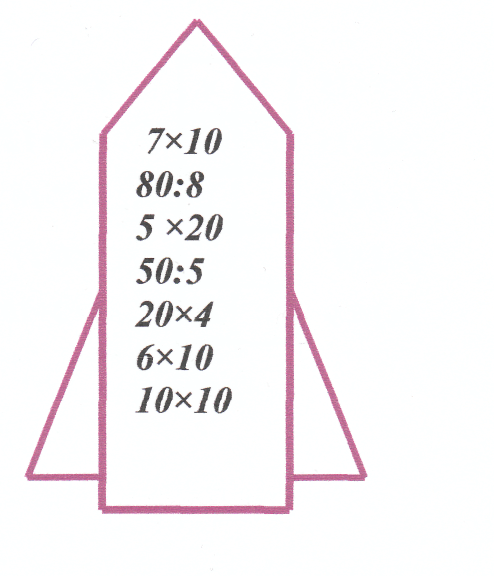
***1×1+10***

***2×2+8***

***1×10-9***

**Игры на внетабличное умножение и деление.** ***«Космонавты»***

Дидактическая цель: Закрепление приёмов деления и умножения двузначного числа на однозначное, вида: 20x3, 3x20, 60:3 Класс делится на два - четыре экипажа, в зависимости от рядов парт в классе. У каждого экипажа ракета, в которую вставлена карточка с записанными на ней заданиями. Число заданий должно соответствовать числу членов каждого экипажа. Учитель говорит, что сейчас мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой первым решит все примеры. По сигналу уч-ся приступают к решению примеров. Решив один пример, ракету - карточку передают следующему члену экипажа. Последний поднимает ракету. Если все ответы правильны, экипаж стартует в космос.



|  |
| --- |
|  |

***«Цепочка».***

Дидактическая цель: Воспроизведение приема умножения и деления двузначного числа на однозначное для случаев вида: ***20×3, 3×20, 60:3.***

Учитель бросает мяч уч-ся и составляет пример на умножение или деление. Уч-ся получает мяч, называет ответ примера и возвращает мяч учителю и т.д.

***«Десантники»***

Дидактическая цель: Закреплять прием деления для случаев. Учитель прикрепляет к доске рисунки парашютистов, под ними пишет примеры и сообщает уч-ся: «Десантники получили задание - приземлиться в лесу. Каждый должен приземляться в заданном пункте. Путь движения парашютиста зашифрован примером. Догадайтесь, куда должен приземлиться каждый из них. Нужно показать стрелкой, куда приземлиться каждый десантник (соедините пример с ответом).



**60:30 90:10 100:50 80:40**

**3 2 9 2 3 2**

Учитель поочередно вызывает уч-ся, они показывают стрелкой путь движения каждого десантника. Все остальные уч-ся исполняют роль летчиков и командиров, которые наблюдают за десантниками и помогают им по ходу игры.

**«Путешествие по городам».**

Дидактическая цель: Закрепление приема умножения двузначного числа на однозначное для случаев вида: 23x4, 4x23. Учитель до урока чертит схему городов на доске и ниже их записывает номера примерами. Уч-ся должны определить путь движения самолета от меньшего номера города к большему и показать путь движения от города к городу стрелкой. Все уч-ся самостоятельно решают примеры, а затем по вызову учителя поочередно выходят к доске и показывают путь движения самолета стрелкой.

***Мурманск***

***13×3***

***Курск***

***28×3***

***Пенза***

***18×3***

***Смоленск***

***25×2***

***Москва***

***36×2***

***Горький***

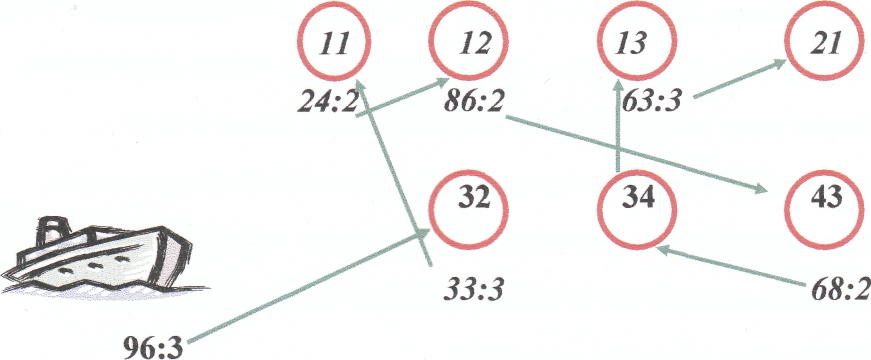
***15×4***

***Санкт-Петербург***

***12×4***

***«Определи маршрут корабля».***

Дидактическая цель: Закреплять приемы деления двузначного числа на однозначное для случаев вида: 46:2 Учитель прикрепляет к доске рисунок корабля и изображает схематично (кружками) пристани, обозначая каждую из них своим номером, а ниже их - примеры, в которых зашифрованы маршруты к другим пристаням. Учитель вызывает поочередно уч-ся (моряков) 1-й команды. Первый уч-ся решает пример, записанный под кораблем, показывает стрелкой, к какой пристани причаливает корабль. Он ведет свой корабль к той пристани, где находится ответ этого примера. Второй уч-ся решает пример, записанный под пристанью, и ведет корабль к другой, где находится ответ второго примера, и т.д. Далее учитель открывает на доске другие примеры для 2-й команды. Игра продолжается аналогично. Подводятся итоги соревнования.



***«Кто быстрее долетит до Луны?»***

Дидактическая цель: Закрепление приемов деления и умножения

двузначного числа на однозначное.

Учитель прикрепляет к доске рисунок Земли, а вдали - Луну, на пути от Земли до Луны он прикрепляет рисунки 9-12 ракет, на обратной стороне которых записаны примеры. В примерах зашифрован путь полета от Земли до Луны.

Учитель сообщает уч-ся, что на этом уроке они отправятся в путешествие на космических кораблях от Земли до Луны. Учитель вызывает поочередно к доске уч-ся (по одному от каждой команды). Они снимают по одному рисунку ракет, зачитывают примеры, решают их, называют ответ. Контролеры подтверждают или опровергают их. При правильном решении примера уч-ся прикрепляет рисунок ракеты рядом с рисунком Луны. Если уч-ся решил пример неверно,

то его решает другой уч-ся из этой команды и прикрепляет рисунок ракеты рядом с рисунком Луны. Учитель по часам определяет, кто быстрее всех решил пример и какое место занял в игре - соревновании. В результате соревнования подводятся итоги, выявляется команда, которая быстрее всех «долетела» до Луны. Затем анализируются ошибки, допущенные уч-ся. К анализу ошибок привлекаются все уч-ся.

***«Веселые задачи»***

*Лисица учила своих малышей*

*Ловить под кустами веселых мышей.*

*Мыши услышали злую лису*

*И спрятались все под елкой в лесу.*

*Мышек же было всего только 5,*

*У каждой мамаши по 9 мышат.*

*Так сколько, скажите, мышей и мышат*

*Тихо под елью ветвистой сидят?*

*В кармане у Коли монеты звенели,*

*Когда он бежал, они песенку пели.*

*По 10 копеек 6 было монет.*

*40 копеек ушло на обед.*

*За 8 копеек линейку купил,*

*10 копеек друзьям одолжил.*

*Осталась в кармане лишь самая малость.*

*Сколько копеек у Коли осталось?*

*На птичьем дворе гусей дети кормили. Целыми семьями их выводили. Всего было 5 гусиных семей, В каждой семье по 12 детей, Папа и мама, и бабушка с дедом,* *Сколько гусей собралось за обедом?*

*Зайцы по лесу бежали,*

*Волчьи следы по дороге считали.*

*Стая большая волков здесь прошла,*

*Каждая лапа в снегу их видна.*

*Оставили волки 80 следов. Сколько, скажите, здесь было волков?*

***«Поле чудес»***

Дидактическая цель: Закреплять прием деления двузначного числа на двузначное для случаев вида: 87:29, 66:22.

На доске записаны примеры, и дан код для расшифровки (указано какому числу какая буква соответствует). Уч-ся необходимо решить примеры, выписать все ответы в одну строчку, каждую цифру заменить буквой по указанному коду и прочитать слово.

1

Ч

9

2

А

Б

У

Ш

8

3

А

Е

Р

К

7

6

5

4

Даны примеры: 66:66 51:17 96:12

72:12 75:15 64:16

48:24 91:13 99:11

***Ответ:*** 16357849

ЧЕБУРАШКА

***Задание «Тест»***

Какая обезьяна самая крупная?

Орангутанг - 26

Горилла - 28

Игрунка - 34

Для проверки выбора ответа воспользуйтесь блок-схемой.



Числа от 1 до 1000 .

При изучении нумерации чисел в пределах 1000 задача состоит в том, чтобы уч-ся научились читать и записывать числа. Для закрепления устной нумерации в пределах 1000 можно использовать игру ***«Цепочка»,*** для установления связи между устной и письменной нумерацией поможет игра ***«Молчанка».*** Для закрепления порядка следования при счете чисел в пределах 1000 можно использовать игру ***«Угадай-ка».*** Учитель предлагает уч-ся отгадать число, если оно:

* Находится между числами *198* и *200.*
* На 1 больше и на 1 меньше ***501.***

***«Сказочная шапка»***

Дидактическая цель: Закреплять приемы устных вычислений в пределах 1000

В колпаке Звездочета находятся карточки с примерами. Вызванный уч-ся закрывает глаза, достает карточку с примером, затем решает пример. Если ответ неверный, сидящие в классе исправляют ошибку. Потом вызывается следующий уч-ся и т.д.

***«Волшебная палочка»***

Дидактическая цель: Закреплять приемы устных вычислений в пределах 1000.

В руках учителя волшебная палочка. Волшебная палочка сначала показывает, например, который записан на доске, а затем на уч-ся, который должен назвать ответ. Если ответ назван неверно, класс исправляет его ошибку.

***«Универсальная ромашка»***

**Первое кольцо**: сложение и вычитание в пределах 10 и сложение

с переходом через десяток, табличное умножение.

**Второе кольцо**: Сложение, вычитание, умножение и деление круглых чисел.

**Лепестки**: сложение и вычитание двузначных чисел.

Первое кольцо плюс лепестки: табличное деление, внетабличное умножение и деление, вычитание чисел в пределах 20, деление с остатком.

Первое плюс второе кольцо: умножение и деление круглых чисел на однозначное число.

Задание по «ромашке» задает учитель или сами уч-ся, таким образом надо показать указкой два числа и знак.

К 4 классу игровая деятельность учащихся должна быть сведена к « внутренней» игровой деятельности, к заинтересованности собственно учебным процессом с минимальным привлечением отдельных игровых приемов чисел на однозначное число.