**Математику учим в игре.**

Для младших школьников учение - новое дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и «психикой» ребенка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянное внушаемое уважение к школьной премудрости. Кроме того, установка на выполнение учебной работы у детей еще не сформирована. Поэтому основным типом дидактических игр, используемых на начальных этапах ,являются игры, формирующий устойчивый интерес к учению и снимающие напряжение, которое возникает в период адаптации ребенка к школьному режиму.

Игра является одним из средств формирования психологических образований, крайне необходимых для учебного процесса, мышления, внимания, памяти и т.д. В процессе игры создаются условия для освоения социальных ролей и той среды, в которой происходит обучение ребенка (роль учителя, роль контролера и т.д.). Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев, так как игра не должна являться самоцелью, не должна проводиться только ради развлечения. Она обязательно должна быть подчинена тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке. В силу этого игру заранее планирую, продумываю её место в структуре урока, определяю форму её проведения, подготавливаю материал, необходимый для проведения игры. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: веселые шутки- минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Дидактическая игра способствует активизации мысленной деятельности учащихся, вызывает у детей интерес и помогает им усвоить учебный материал. При подборе и разработке игр нужно исходить из основных закономерностей обучения. Вот главная из них: обучение происходит только при активной деятельности учащихся. Чем разностороннее обеспечиваемая учителем интенсивность деятельности учащихся с предметом усвоения, тем выше качество на уровне, зависящем от характера организуемой деятельности - репродуктивной или творческой.

Учитывая эту закономерность, можно провести классификацию игр с учётом разнообразия видов деятельности ученика. По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам

1. Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действие по образцу. Например, составляют узор по образцу и т.д.
2. Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность. К этой группе относится большое число игр, направленных на формирование вычислительных навыков («Молчанка», «Поднимись по лесенке», «Вперед! В космос!»)
3. Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся («Контролёр», «Зеленый, красный»)
4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность. Например, игра «Числа-перебежчики», где дети-числа составляют пример на сложение, затем по команде учителя, составляют другой пример на сложение. На основе сравнения пары примеров делается вывод о переместительном свойстве сложения. Аналогично, перебегая на другие места , поменяв знак действия, дети с теми же числами составляют два примера на вычитание. После первой команды вызывается вторая команда, которая составляет цепочку аналогичных примеров. Выигрывает та команда, которая быстрей справится с задачей и сумеет грамотно сформулировать правило о перестановке слагаемых.
5. Игры, включающие элементы поисковой деятельности, где целью игры является формулирование учащимся по рисунку, схеме и опорным словам математического правила.

Поведение игры требует большого мастерства от учителя. Перед игрой учитель должен доступно изложить её сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доску.

В игре в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса.

Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные должны выполнять роли контроллеров, судей, учителей и т.д. Игра может быть проведена на любом этапе урока.

В игре следует продумать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью следует использовать такие простейшие средства обратной связи, как сигнальные карточки, разрезные цифры или математические диски. Все это служит средством активизации детей в игре. В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения математике.

Игры или несколько игровых моментов, подобранных на одну тематику, тесно связанных с материалом учебника, дают хороший результат . У ребенка в начальной школе фантазия развита настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру.

На уроках математики я проводила следующие игры.

Космонавты

Класс делится на три экипажа. У каждого экипажа ракета, в которую вставлена карточка с записанными на ней примерами. Количество примеров совпадает с количеством членов каждого экипажа. По сигналу учителя ученики приступают к выполнению заданий по цепочке. Последний поднимает ракету. Если все ответы правильны, экипаж стартует в космос.

Яблонька

Детям дается задание - выбрать те яблоки, которые выросли на этой яблоне, т.е. те, на которых записаны примеры, например с ответом 15.

Наряди ёлочку

Вывешиваются 2 плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров, от 8 до 10 в каждом. К доске выходят два ученика. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, ученик вешает игрушку на свою ёлочку. Кто первым повесит последнюю игрушку, тот получает приз- маленькую звездочку.

Кто считает лучше?

Класс делится на три команды. Каждый член команды получает карточку с числом от 1 до 10. Учитель читает пример. Ученик, у которого на карточке соответствующий результат, встает. Тот, кто первым дает правильный ответ, приносит своей команде очко. Побеждает команда, набравшая больше всех очков.

Кто больше составит примеров?

Песочные часы ставятся на видное место. Дается задания придумать на сложение двух чисел, одно из которых однозначное, другое двухзначное, сумма их равна 60, и записать в тетрадь. По истечении времени ( з мин.) работа прекращается. Побеждает тот, кто составит больше примеров.

Без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний, сделать их активными участниками урока. Я стремлюсь создать на каждом уроке такую учебную ситуацию, которая позволила бы каждому ребенку проявить себя. Такую ситуацию помогает создать игра, которая способствует развитию познавательной деятельности и воспитанию нравственных начал.