

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 11 станицы Бесскорбной
муниципального образования Новокубанский район

ТЕМА:
**«Использование игровых моментов
на уроках математики в начальной
школе»**

Автор опыта Медведева Оксана Петровна.
учитель начальных классов
МОБУСОШ № 11

2016 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Литературный обзор состояния вопроса

1.1. История темы педагогического опыта в педагогике 2

1.2. Основные понятия, термины в описании педагогического опыта 4

2. Психолого – педагогический портрет класса 7

3. Педагогический опыт

3.1. Основные методы и методики, используемые в педагогическом опыте 8

3.2. Актуальность педагогического опыта 9

3.3. Научность 12

3.4. Результативность педагогического опыта 14

3.5. Новизна 21

3.6. Технологичность 22

3.7. Описание основных элементов педагогического опыта 25

4. Выводы 43

5. Список литературы 45

1. Литературный обзор состояния опыта

1.1. История темы педагогического опыта в педагогике

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.”

В.А. Сухомлинский.

Опираясь на различные научные труды, попытаюсь выделить исторический аспект использования игры.

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия.

В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется младших школьников - Ф.К.Блехер, А.С.Ибрагимов, Н.М.Коньшева, М.Т.Салихова . Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности осуществили выдающиеся педагоги нашего времени -П.П.Блонский, Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин . Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И.Фрадкиной, Г.П. Щедровицким.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания математики, относятся игровые технологии. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению математики. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Ф.Н.Блехер говорит, что включение игры в урок делает процесс обучения более лёгким, интересным и занимательным, создаёт радостное настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении нового материала», «играя, дети не замечают, что упражняются в приобретении каких - либо навыков, знаний, умений».

Игра - творчество, игра - труд. Игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей. Огромное значение игре как воспитательному средству придавал А.С.Макаренко: «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре».

Исследования института гигиены детей и подростков Министерства здравоохранения показали, что у детей 6-7 лет через 15- 20 минут после начала урока внимание начинает рассеиваться, снижается качество работы, растёт двигательное беспокойство, срывы сенсорно- моторных реакций становятся более частыми.

А если в момент усталости учеников сменить вид деятельности, дать несколько упражнений в виде игры, то трудоспособность детей восстанавливается и одновременно решаются дидактические задачи. Но если игру считать забавой, как деятельность, доставляющую удовольствие, то такой подход обеднит её, сделает бесполезной.

В игре ребёнок сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы, по тем или иным признакам, производит доступным ему анализ и синтез, развивает произвольность таких психических функций, как память, внимание, развивает находчивость, сообразительность, речь, мысль, требует волевых усилий.

В различных видах учебной деятельности используется широкий арсенал разнообразных игр. «Игра может способствовать созданию у ученика младших классов более полных представлений о геометрических фигурах: круге, квадрате, прямоугольнике», игра может способствовать закреплений устных приёмов вычислений, развивает мыслительные способности детей».

1.2. Основные понятия, термины

Основное понятие игры -как средства обучения:

- 1) игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- 2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 4) игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, дидактическая игра способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках темы можно выделить такие виды уроков:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок -КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе урока(начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по математике (геометрический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

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 отчётливее выступают одни, в других —иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но чёткая классификация игр по видам отсутствует.

Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания:

- игры по сенсорному воспитанию
- словесные игры
- игры по ознакомлению с природой
- игры по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с предметами (игрушками, природным материалом)
- настольно-печатные игры
- словесные игры

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность их в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания усложняются: младшие школьники упражняются в определении предмета по какому-либо одному признаку, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и т.д.), что очень важно для развития отвлечённого, логического мышления. В играх с предметами младшие школьники выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, они приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм.

Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, различные виды лото, домино. При их использовании решаются различные развивающие задачи. Ученики объединяют картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу. Описание по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества. В этих играх формируются такие ценные качества личности ребёнка, как способность к перевоплощению, творческому поиску в создании необходимого образа.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др. С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребёнок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр по виду деятельности учащихся:

- игры-поручения
- игры-предположения
- игры-загадки
- игры-беседы (игры-диалоги)

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные события или факты, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, привлечь 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-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 предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить правильно расставить арифметические знаки », «Проверь домашнее задание у Незнайки» и т.д.

Игры-предположения основаны на предположении: «Что было бы..?» или «Как правильно выполнить задание, чтобы ...» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления последующего действия. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщённо-доказательные. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далёкое прошлое, они придумывались народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Игры-загадки использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребёнка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

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 идёт не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает его радость, желание повторить игру. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Всё это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чём-то. Дидактические игры по числу участников делятся на:

- коллективные
- групповые

- индивидуальные

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр.

2. Психолого - педагогический портрет класса

В 1 «Б» классе обучается 23 человек, среди них 14 мальчиков и 9 девочек, 17 человек 2009 года рождения, 5 учащихся 2008 года рождения, 1 учащийся 2007 года рождения. Дети поступили в первый класс МОБУСОШ № 11 в 2016

году, до поступления в школу основная часть детей посещала детский сад № 6 «Дружные ребята» в ст. Бесскорбной. 14- учащихся проживают в полных семьях, пятеро детей проживают с матерями четверо в семьях опекунов. Взаимоотношения в семьях доброжелательные, неконфликтные. Детей с тяжелыми хроническими заболеваниями нет, а детей – инвалидов один.

Поскольку дети знают друг друга с детского сада, многие живут по соседству, дружат, общаются. В классе между учениками распределены обязанности, к которым относятся ответственно и добросовестно. Среди учащихся есть лидеры, которых уважают ребята и стараются быть похожими на них. Но, к сожалению, есть двое учащихся, которые не проявляют особого интереса к учебной деятельности, сторонятся участия в мероприятиях, ведут себя обособленно, в редких случаях проявляют интерес к происходящему в классной и школьной жизни.

В классе есть отличники, которые стараются помочь отстающим ребятам. Отстающие как раз те, что не проявляют интереса к жизни школы и класса.

15 учащихся класса посещают спортивные секции и кружки (гандбол, футбол, дзюдо), восемь учащихся занимаются в танцевальном коллективе в КДЦ станицы Бесскорбной. Ребята получают медали и грамоты за свои достижения в спорте и творческой деятельности. Участвуют во всех классных и школьных мероприятиях.

Взаимоотношения в классе между ребятами добрые, теплые и дружеские, всегда приходят на помощь друг другу. Стараются быть лучшими, очень трудолюбивы. Мальчики по отношению к девочкам ведут себя по – джентельменски: уступают место, пропускают вперед, на праздники устраивают мини-концерты, делают подарочки своими руками . Девочки также проявляют внимание к своим одноклассникам и не остаются перед ними в долгу.

Дети уважительно относятся к старшим, участвуют в тимуровских делах, помогают старикам, если требуется помощь, могут запросто проявить участие, помочь, поздравляют с праздниками ветеранов труда. Учащиеся класса адекватно реагируют на замечания учителей.

В организации разного рода мероприятий в школе и классе участвуют родители класса. Совместно с детьми готовят костюмы, разучивают стихи и песни. Организуют поездки по краю.

Дети в классе достаточно дружные, веселые, активные и позитивно настроены на учебную и внеучебную деятельность.

3. Педагогический опыт

3.1. Основные методы и методики

Цель работы – определить наиболее эффективные методы использования дидактических игр на уроках математики в начальной школе. В связи с этим были поставлены следующие **задачи**:

- дать понятие о дидактической игре;
- раскрыть особенности использования дидактических игр;
- исследовать отношение детей и учителей к дидактическим играм на уроках математики;
- изучить особенности использования дидактических игр при объяснении нового материала на уроках математики в 1 классе при изучении темы “Нумерация чисел в пределах сотни”;
- выявить эффективные способы использования дидактических игр при обобщении материала.

Объектом исследования является процесс обучения математике младших школьников.

Предметом исследования выступает совокупность методов, способов и средств обучения, которые использует учитель на уроках математики в начальной школе.

При написании работы были использованы следующие **методы** психолого-педагогического исследования:

1. Теоретический анализ психологической и педагогической литературы по проблеме (работы В.А.Сухомлинского, Д.Б.Эльконина, Ш.А.Амонашвили);
2. Анкетирование с целью выявления отношения детей к играм на уроках математики;
3. Анкетирование с целью выявления отношения учителей к играм на уроках;
4. Анализ и обобщение передового опыта по проблеме (опыт работы учителей Е.А.Бочек, В.И.Поповой); анализ собственного опыта работы в 4 «Б» классе.

3.2. Актуальность опыта

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации.

Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры. С чем же связан повышенный интерес педагогов к применению игровых методов в обучающем процессе? В первую очередь, внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися. Необходимость повышения уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам. Не секрет, что в наш быстро переменчивый век, живущий в невероятном темпе, важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении. Темпы роста объемов учебного материала диктуют свои условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество.

Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня количества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний.

Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения.

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребенка. Ребенок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Игра для ребенка - не просто интересное время препровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, ребенок вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых самые банальные, бытовые вещи переносятся в особый интересный мир приключений.

Для ребят младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания.

Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие школьника в целом.

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры учитель сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток урочного времени на проведение игр с детьми. Часто среди учителей бытует мнение: «Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?». Однако, мне кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей младшего школьного возраста и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П.Усовой, Е.И.Радиной, Ф.Н.Блехер, Б.И.Хачапуридзе, З.М.Богуславской, Е.Ф.Иваницкой, А.И.Сорокиной, Е.И.Удальцовой, В.Н.Аванесовой, А.К.Бондаренко, Л.А.Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Исходя из вышесказанного, я поставила цель:

- изучить влияние дидактических игр на активизацию познавательной деятельности младших школьников.

Задачи:

- Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по данной теме;
- Дать понятие о дидактической игре, её целях и значении;
- Рассмотреть основные виды дидактических игр и их классификацию;

- Раскрыть особенности организации и проведения дидактических игр;
- Апробировать возможности использования дидактических игр на уроках обучения грамоте и математики в классе.

3.3. Научность

Требование научности содержания образования было выдвинуто в советской педагогической литературе еще в работах Н. К. Крупской (см.: "О работе над новым учебником для новой программы"). Статус дидактического принципа требование научности в обучении приобрело с 1950 г., когда оно было сформулировано и обосновано М. Н. Скаткиным. Было показано, что воспитание человека коммунистического общества непосредственно связано с требованием научности содержания школьного образования.

В дальнейшем Л. Я. Зорина показала, что под научностью содержания образования следует понимать такую его качественную характеристику, которая удовлетворяет трем признакам:

- а) соответствие содержания образования уровню современной науки;
- б) создание у учащихся верных представлений об общих методах научного познания;
- в) показ важнейших закономерностей процесса познания. Эти условия взаимосвязаны между собой, ибо реализация каждого из последующих обусловлена выполнением предыдущих. Каждое предыдущее условие является необходимой базой для реализации последующего.

Первое условие говорит о том, что в соответствии с принципом научности образовательный материал, составляющий содержание школьного обучения, должен в определенной мере соответствовать уровню современной науки. Это требование принципа научности было с достаточной полнотой реализовано в процессе проведенной в последние годы модернизации обучения математике в школе.

Второе условие говорит о том, что принцип научности требует также знания общих методов научного познания. Но это лишь необходимое условие научности знаний. Оно недостаточно для создания у учащихся представлений о процессе познания. Одним из наиболее эффективных методов научного познания действительности в математике является построение математических моделей изучаемых явлений. Метод моделирования широко применяется сейчас в самых разнообразных областях знаний. Поэтому второе требование принципа научности естественным образом выдвигает на первый план обучение школьников доступным для них способам математического моделирования.

Третье условие указывает на то, что принцип научности требует формирования у учащихся представлений о процессе познания и его закономерностях.

В обучении математике у учителя имеется много возможностей показать учащимся закономерности процесса познания. Эти вопросы будут предметом специального рассмотрения в последующих главах. Именно поэтому в процессе обучения основам наук в школе шире должны внедряться проблемное обучение и разнообразные исследовательские приемы. В процессе реализации принципа научности учитель должен соблюдать также принцип доступности, чтобы содержание, формы и методы обучения учитывали реальные возможности учащихся. При этом необходимо учитывать и то, что принцип доступности предполагает обучение на достаточно высоком уровне трудности. Однако это можно достигнуть лишь при наилучшем сочетании индивидуальных и коллективных форм познавательной деятельности школьников в обучении.

Можно выделить три аспекта реализации принципа научности в обучении:

- 1) реализация его в учебнике (соответствие содержания учебника современному уровню науки);

- 2) обеспечение высокого научного уровня изложения учебного материала учителем на уроке;
- 3) выработка у учащихся учебно-исследовательских навыков и умений.

3.4. Результативность опыта

Целью моей исследовательской работы было выяснить, как влияют дидактические игры на развитие познавательной деятельности учащихся класса. Метод исследования – наблюдение.

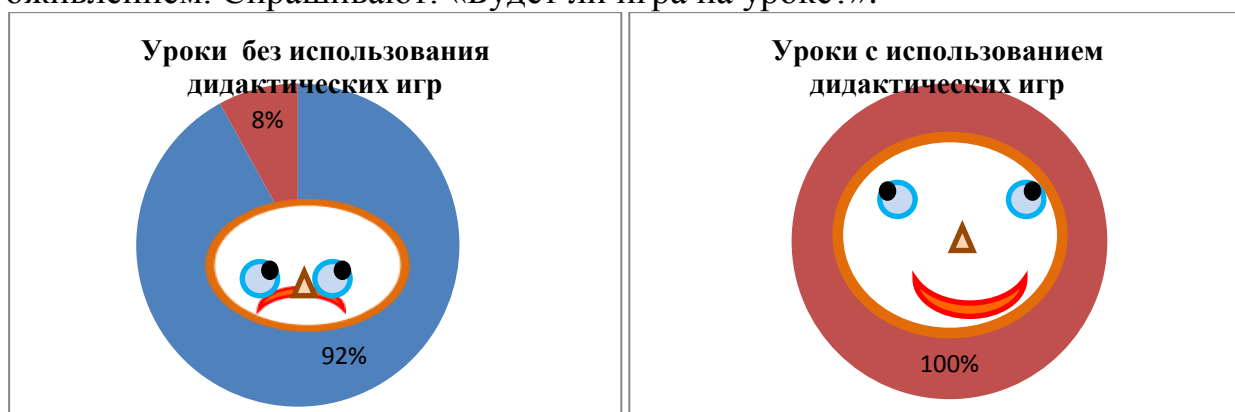
Мною были проведены несколько уроков по математике без использования дидактических игр и с дидактическими играми. В конце каждого из этих уроков дети для самооценки своей активности и заинтересованности показывали

мимические карточки, на которых изображены грустный и радостный смайлики.

В результате наблюдения выявлено, что дети на уроках без использования дидактических игр были пассивны, неактивны, часто отвлекались на посторонние раздражители, не слушали учителя, с неохотой отвечали на вопросы.

92% учащихся показали грустного смайлика, и лишь 8% - радостного смайлика. Последующие уроки по этим предметам показали, что не все ученики хорошо усвоили новый материал.

На уроках, где используются дидактические игры, дети активно участвуют в процессе обучения, им интересно. Уже в самом начале урока ученики, узнав о том, что они будут играть на уроке, с нетерпением ждут этого момента. И хотя игровые моменты проходят в достаточно короткие промежутки времени, школьники живо реагируют на все действия учителя. Практически никто не отвлекается на внешние раздражители. Это привело к тому, что материал урока был хорошо усвоен. Все ученики показывали радостного смайлика в конце уроков. Последующие уроки показали, что почти все дети запомнили пройденный материал и достаточно хорошо в нём ориентируются. Более того, и последующий не такой интересный урок они воспринимают с радостью и оживлением. Спрашивают: «Будет ли игра на уроке?».



Исходя из вышеизложенного можно заключить, что усвоение знаний происходит гораздо легче и продуктивнее, если в процессе урока использовать дидактические игры. Младшие школьники гораздо меньше устают на уроке, а это важно и для последующего за этим другим уроком. Ученики более сближаются с учителем, больше ему доверяют. Дети после занятий, которые вызывают у них положительные эмоции, чувствуют себя на следующих уроках более раскованно, избавляются от комплекса «ученика», что положительно влияет на дальнейшую успеваемость.

Исследование отношения детей и учителей к дидактическим играм на уроках математики

Одной из поставленных задач было выявление отношений учителей и учащихся к дидактической игре. В результате этого в начальной школе было проведено анкетирование учителей и учащихся. В анкетировании приняло

участие 23 ученика и 6 учителей начальных классов. В процессе опроса были выявлены следующие данные:

Вопрос №1: «Какое место занимает игра в развитии личности ребёнка».

главное		не самое главное		второстепенное		никакого места не занимает		не задумывался над этим		не знаю	
5	75%	1	25%	-		-		-		-	

На вопрос №1 - 75% опрошенных учителей считает «самое главное», 25% - «не самое главное».

Вопрос № 2. «Вы в своей педагогической практике много времени отводите дидактической игре в учебном процессе?»

много		не очень много		только на уроках математики		сегодня это никому не нужно		не задумывался над этим		не знаю	
5	75%	1	25%	-		-		-		-	

На вопрос №2: «Вы в своей педагогической практике много времени отводите дидактической игре в учебном процессе?» 75% учителей ответило «очень много», а 25% - не очень много, но достаточно.

По мнению учителей начальных классов трудностей в проведении дидактической игры на уроках нет. 100% учителей не имеют трудностей в проведении дидактических игр. По этому вопросу можно составить следующую таблицу.

трудности в проведении дидактических игр на уроках математики		равнодушие детей		не задумывались над этим		не знаю		нет	
-	-	-	-	2	25%	-	-	5	75%

Вывод: учителя положительно относятся к дидактической игре и активно используют её в своей педагогической деятельности и не считают игру пустой тратой времени.

Но для того, чтобы дидактическая игра прочно влилась в учебный процесс, необходимо обеспечить школу (особенно начальную), соответствующими техническими средствами обучения и пособиями для

проведения такого рода игр и такими средствами обучения начальная школа обеспечена (мультимедийные проекторы, интерактивные доски и т. д.).

В школе также были проанкетированы учащиеся начальных классов. В опросе приняло участие 33 ученика из 2-х классов. В таблице указаны те ответы, которые выбрали ученики.

Какие уроки ты больше всего любишь?		Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке:		Как часто в вашем классе на уроках бывают игры:		Как ты относишься к игре на уроке?		Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?	
люблю все уроки	13	работы с учебником	6	очень часто	8	очень хочется участв.	33	очень большая	13
с использованием схем, таблиц, картин	8	таблиц, схем, картин	2	часто	13			большая	12
с использованием: различных игр	10	различных игр	19	не очень часто	12			не очень большая	4
главное, чтобы на уроке было интересно	2	самостоятельных работ	6					небольшая	4

Из всего этого можно сделать вывод: учащимся начальной школы нравятся все уроки, положительно относятся к использованию игры на уроках. Если бы учащиеся были учителями, то более 50% использовали бы на своих уроках игры. И практически основная масса детей считает, что игра на уроках приносит большую пользу и с удовольствием в них участвуют.

Таким образом, необходимо каждый урок включать игровые моменты, но не в качестве разрядки обстановки, а с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

Анализ контрольных работ по математике в классе:

а) Контрольная работа по теме: «Табличные случаи умножения и деления на 4, 5, 6». в начале четверти «Умножение на трехзначное число»;

- б) *Контрольная работа по теме: « Табличные случаи умножения и деления на 6, 7, 8, 9».* в середине четверти «Деление на трехзначное число»;
- в) *Контрольная работа по теме: .» «Простые задачи на умножение и деление* в конце четверти «Итоговая контрольная работа».

Контрольные работы состояли из 5 заданий.

Целью этих работ было:

1. Проверить умение умножения и деления .
2. Проверить решать задачи изученных видов
3. Проверить умение выполнять порядок действий в выражениях.
4. Сравнивать и преобразовывать именованные величины.
5. Проверить умение решать геометрические задачи.

Результаты исследования отражены в таблице № 1, показывающей рост каждого ученика класса.

	Список класса.	1 к.р.	2 к.р.	3 к.р.
1.	Абраменко Андр	3	3	4
2.	Андреев Роман	3	4	4
3.	Бадердинов Юр	3	4	4
4.	Балабанова Анна	4	4	5
5.	Батагова Виктор.	5	4	5
6.	Батырова Валер	4	4	5
7.	Башкаева Мил	4	н	5
8.	Божевский Юр	5	4	5
9.	Брачунова Влада	4	4	5
10.	Булгаков Макс	5	н	5
11.	Горностаев Макс	5	5	5
12.	Джахуа Станисл	4	4	5
13.	Лобода Мария	4	5	5
14.	Мелкумова Илин	4	н	4
15.	Огиенко Алексан	2	3	4
16.	Самойленко Анаст	3	3	4
17.	Самойленко Евген	3	3	4

18.	Сарксян Альвин	н	4	4
19.	Саркисян Давид	4	5	н
20.	Сорокоумов Кир.	4	5	5
21.	Стабровский К	4	5	5
22.	Сыркина Ангел	4	4	4
23.	Шевченко Арсен	4	5	5

Результаты контрольной работы № 1:

По списку: 23 человек.
 Выполняли: 22 человек.
 Отсутствовали: 1 человека
 Выполнили на 5: 4 человек,
 на 4: 11 человек,
 на 3: 6 человек,
 на 2: 1 человека.

Успеваемость: 61 %

Качество: 56%

Результаты контрольной работы № 2:

По списку: 23 человек.
 Выполняли: 20 человек.
 Отсутствовали: 3 человека
 Выполнили на 5: 6 человек,
 на 4: 10 человек,
 на 3: 4 человек,
 на 2: 0 человек.

Успеваемость: 87,5%

Качество: 70 %

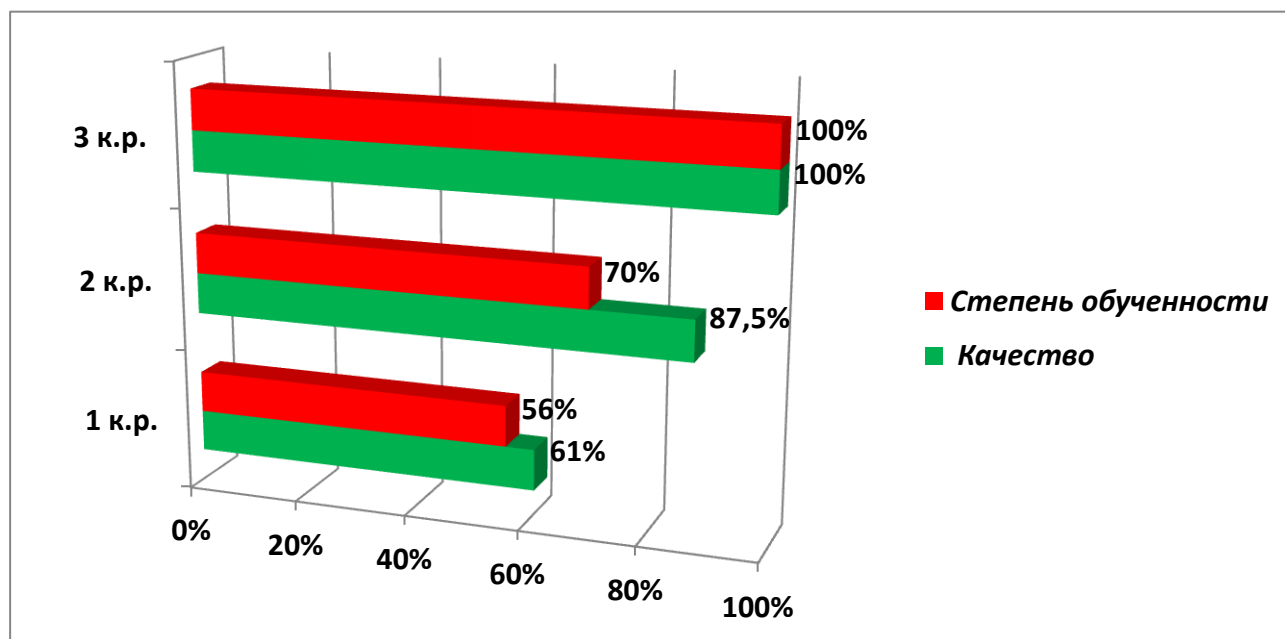
Результаты контрольной работы № 3:

По списку: 23 человек.
 Выполняли: 22 человек.
 Отсутствовали: 1 человек
 Выполнили на 5: 13 человек,
 на 4: 9 человек,
 на 3: 0 человек,
 на 2: 0 человека.

Успеваемость: 100%

Качество: 100 %

	Контрольная работа №1	Контрольная работа №2	Контрольная работа №3
Качество	61%	87,5%	100%
Степень обученности	56%	70 %	100%



Данные показывают, что при каждом следующем написании контрольной работы качество и степень обученности повышаются.

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы:

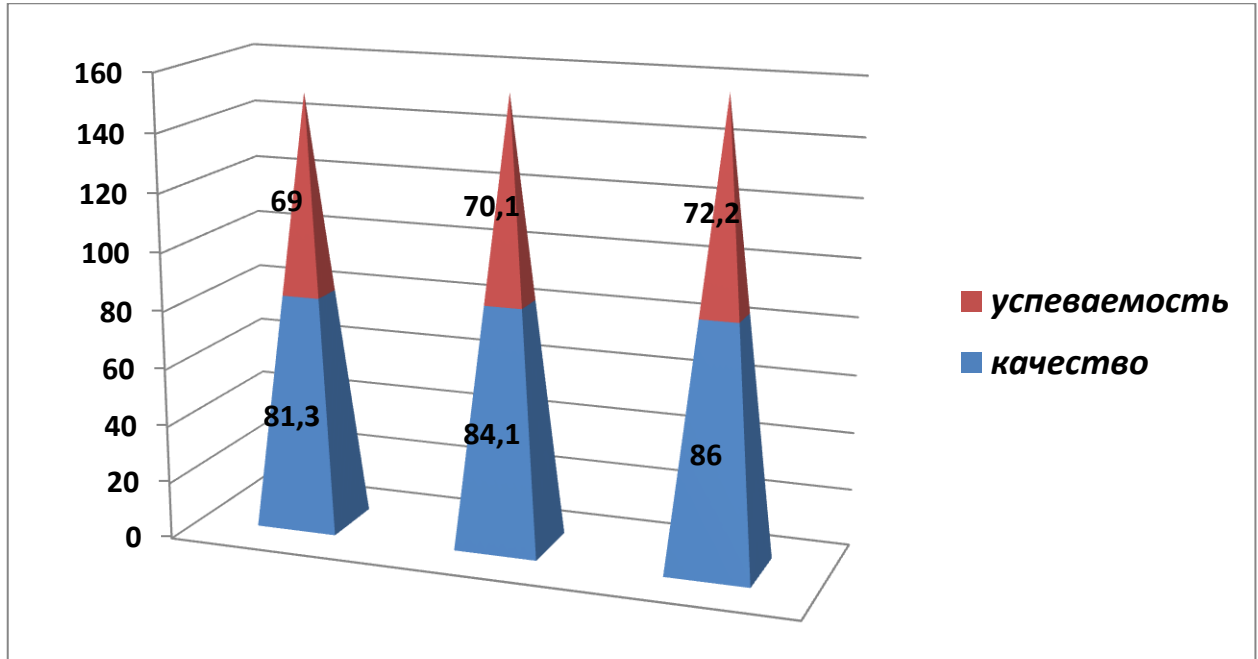
1. На уроках математики в начальной школе необходимо уделять внимание дидактической игре, чтобы вызвать интерес и желание младшего школьника к обучению. Игра способствует развитию математической сообразительности, находчивости, вниманию, укрепляет память, формирует самостоятельность в поиске знаний.

2. При выборе методов обучения детей необходимо опираться на сознательность выбора, а не на механическое применение. Для того, чтобы избежать однообразного повторения одних и тех же упражнений, которые порождают скуку на уроках и притупляют интерес к предмету, необходимо прибегать к различным приемам, соответствующим развитию быстроты вычислений, логического решения задач и заданий, а также проводить надлежащий подбор упражнений, и в этом многим учителям, могут помочь дидактические игры.

	2013-2014гг.	2014-2015гг.	2015-2016гг.
--	--------------	--------------	--------------

Качество	81,3	84,1	86
Успеваемость	69	70,1	72,2

Анализ качества и успеваемости за 2013-2016гг.



3.5. Новизна опыта

Процессы обновления системы образования, введение ФГОС второго поколения, целью которых является поиск наиболее эффективных форм ее функционирования, связаны с целым рядом тенденций, определяемых развитием современной науки. Одной из перспективных линий информатизации современного образования стало использование информационных технологий в дидактике начальной школы, о чем свидетельствуют исследования ученых и педагогов-практиков, а также накопленный педагогический опыт.

Одной из основных трудностей обучения в начальной школе является резкая смена ведущей деятельности ребенка с игровой на учебную. Формирование учебной деятельности очень часто не совпадает с игровыми потребностями ребенка, и очень болезненно воспринимается им. Для плавного перехода от преимущественно игровой деятельности к учебной можно использовать возможности дидактических компьютерных игр.

Включение в процесс обучения специально подобранных компьютерных дидактических игр позволит повысить показатели его эффективности (успеваемость учащихся, уровень развития их познавательных процессов, мотивов учения, навыки самоконтроля и самооценки, сформированность у учащихся умений и навыков исполнения школьной дисциплины и коллективной работы).

Дидактическая игра – важнейшее средство коррекции неблагополучия в социальном, личностном, познавательном и физическом развитии младших школьников. Игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания, способствующая развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческого и умственного развития школьника в целом.

3.6. Технологичность

Гуманизация образования, ориентация на личность и максимальное развитие ее уникальности, приоритет человеческого и личностного над другими ценностями эти идеи побуждают к поиску адекватных им педагогических технологий. Одной из таких технологий, реализующей задачи гуманизации образования, является игровая, представляющая собой систему применения различных дидактических игр в обучении, формирующих умение решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов. Использование игры в процессе обучения связано с ее преимущественными возможностями в решении дидактических задач, с ролью игровой деятельности в развитии личности. Игровая технология

обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. В процессе игровой технологии ученик сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет индивидуальность, свободу в выборе задания, содержания и организационных форм деятельности. В данной работе модель игровой технологии рассматривается как своего рода обобщающий образец возможных представлений о том, что может включать в себя содержание предмета математики с точки зрения формирования основ самоорганизации учеников.

Модель предложенной игровой технологии в процессе обучения и воспитания осуществляется на следующих основных ступенях.

Первая ступень обеспечивает ориентацию в изучаемом содержании, его связи с имеющимися знаниями и умениями, в том числе и в других областях наук, выделяет ценностный компонент знаний и умений, которыми предстоит овладеть. Эта линия востребует в первую очередь мотивационную и критическую функции личности.

Вторая ступень обеспечивает овладение основными специальными умениями, методами решения типовых задач, является базовой для востребования личностных функций.

Третья ступень обеспечивает совершенствование познавательных умений, выбор идей, логики и методов решения задач, создание условий для творческой деятельности; для уровней дифференциации, которая определяется степенью сложности (объективной) и трудности (для данного ученика) предлагаемых задач. Здесь особенно востребуются такие личностные функции, как опосредующая, ориентирующая, творчески преобразующая самореализация.

Четвертая ступень обеспечивает овладение методами самоконтроля, самоанализа своей умственной деятельности, востребует рефлексивную личностную функцию.

В данной работе я исходила из того, что:

- 1) математика как учебный предмет – это интеллектуальная игра, в которой математические знания являются ее правилами и успех в этой игре определяется интеллектуальными способностями игроков (учеников), их стремлением к победе над трудной задачей;
- 2) фабула игры должна охватывать логически завершенную часть материала (тему, раздел) и иметь свое развитие;
- 3) фабула игры должна обеспечивать замещение традиционных составляющих учебного процесса воображаемыми составляющими долгосрочных жизненных процессов, подчинять дидактические цели воображаемым целям игрового замысла, ориентировать ученика на победу путем упорного учебного труда;
- 4) конструирование игрового модуля предполагает осуществление долгосрочной стратегии дидактической игры. На первом этапе ученики обеспечивают себе теоретическую и практическую базу для получения реальных шансов на победу; на втором – ученик вносит свой вклад в командное первенство;
- 5) в осуществлении игровых проектов активное участие должны принимать сами учащиеся.

Обращение к математической теории дидактических игр позволило описать более общий подход к построению игровых технологий обучения математике в школе. В таких технологиях объектом дидактической игры становится система

математических задач, а процессы их решения представляются как единичные игровые ситуации.

Каждая такая единичная заданно-игровая ситуация состоит из трех основных элементов:

сценария, игровой обстановки и регламента.

В сценарии описываются начальные условия, правила игры и сама игровая ситуация. Игровая обстановка включает в себя информационную систему и модель игровой среды. Регламент определяет временные рамки, уровень

Данная проблема широко рассматривается в работе В.А.Сухомлинского «О воспитании». В этой книге он знакомит нас со своими мыслями о воспитании детей в семье и школе, в том числе автор пишет об использовании игры: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.» Продолжая работу Сухомлинского, в своей работе «Психология игры» Эльконин Д.Б. пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. В игре возникает новая психологическая форма мотивов». Продолжая работу Эльконина, Амонашвили Ш.А. в своей книге «В школу – с шести лет» описывает опыт обучения шестилетних детей в школах, а также рассматривает проблему использования игры на уроках: «Игра, если не делать из неё самоцель, может выполнить свою исключительную роль усиления сложного процесса учения, ускорения развития.»

С.А. Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: «Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы.»

У философов своя точка зрения на игру, они утверждают: «Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей, в этом смысле она есть особое педагогическое творение.» Щедровицкий Г.П. пишет: «Игра есть:

- особое отношение ребёнка к окружающему миру;
- особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность;
- социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности;
- деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка;
- социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.»

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Использование дидактических игр как средство

обучения младших школьников, а особенно первоклассников, определяется рядом причин:

- 1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном возрасте ещё не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приёмы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;
- 2) освоение учебной деятельности, включение в неё идёт медленно;
- 3) имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры способствуют развитию у детей психических процессов;
- 4) недостаточно сформирована познавательная мотивация. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении в школу. Дидактическая игра во много способствует преодолению указанных трудностей.

Принципы, на которых основывается дидактическая игра, имеют много общего с основными принципами обучения в школе. В.И. Логинова относит к этим принципам:

- принцип развивающего обучения;
- принцип воспитывающего обучения;
- принцип доступности обучения;
- принцип системности и последовательности;
- принцип сознательности и активности детей в усвоении и применении знаний;
- принцип индивидуального подхода к детям.

К вышеперечисленным принципам В.И. Логинова, рассматривая обучение как принцип всестороннего развития личности ребенка, добавляет принцип прочности знаний, который рассматривается как связь обучения с повседневной жизнью и деятельностью детей (игрой, трудом), т. е. как необходимость упражнения детей в применении полученных знаний на практике, а также учета индивидуальных и возрастных особенностей. Таким образом, ребенок, овладевая навыками учебной деятельности в форме игры, осваивает и основные способы выполнения учебных заданий.

Представленные принципы являются основой для определения образовательного содержания, которое должен освоить школьник.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создаёт радостное настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный анализ и синтез, делает обобщения. Даже самые пассивные из детей

включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей.

3.7. Описание основных элементов

Игра бесценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры на начальном этапе обучения направлены на формирование элементарных математических навыков и представлений, развитие математического мышления и сообразительности. Дидактические игры в 1-4 классах могут быть использованы как на этапах **повторения и закрепления**, так и на этапах изучения **нового материала**. Примерами таких игр могут быть следующие:

1. Игра «Курочка и цыплята»

Учитель вызывает к столу ученика, надевает на него шапочку курочки, остальные дети – цыплята. Учитель читает стихи:

Вышла курочка гулять,
 Свежей травки пощипать,
 А за ней ребятки –
 Жёлтые цыплятки:
 Курочка: «Ко-ко-ко-ко-ко-ко,
 Не ходите далеко».

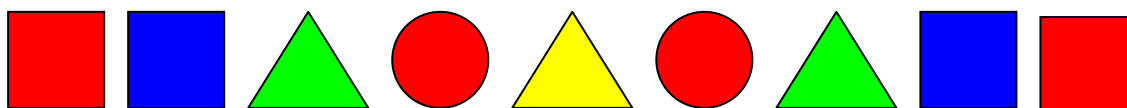
Курочка в игре клюёт (стучит карандашом по столу), а дети должны откликнуться – пропищать столько же раз.

2. Игра «Составим поезд»

Учитель вызывает поочередно учеников. Каждый из них выполняет роль вагончика, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагончик». Второй ученик, выполняя роль второго вагончика, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди), называет свой порядковый номер: «Я второй вагончик». Остальные дети составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагончик, и все дети составляют пример: «Два да один, получится три». Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а дети составляют примеры вида: «Три без одного – это два. Два без одного – это один».

3. Игра «Разноцветный поясok»

Для игры нужно подготовить: 2 красных круга, 1 жёлтый и 2 зелёных треугольника, 2 красных и 2 синих квадрата. Учитель: Положите посередине красный круг, справа от него – зелёный треугольник, слева от красного круга – жёлтый треугольник, справа от зелёного треугольника – синий квадрат, слева от жёлтого треугольника – красный круг, справа от синего квадрата – красный квадрат. Расположите остальные фигуры слева от красного круга так, чтобы было красиво.



4. Игра «Весёлый счёт»

Эта игра используется при знакомстве с цифрами. Учитель показывает картинки с образцами написания цифр и читает стихи:

Вот один иль единица
 Очень тонкая, как спица.
 А вот это цифра два.
 Посмотри, как хороша:
 Выгибает двойка шею,
 Волочится хвост за нею.
 А за двойкой – посмотри –
 Выступает цифра три.
 Тройка – третий из значков
 Состоит из двух крючков.

Цифра шесть – дверной замочек:
 Сверху крюк, внизу кружочек.
 Вот семёрка - кочерга
 У неё одна нога.
 У восьмёрки два кольца
 Без начала и конца.
 Девять, как и шесть, взглядишь,
 Только хвост не вверх, а вниз.
 Цифра вроде буквы О -
 Это ноль иль ничего.

За тремя идут четыре,
Острый локоть оттопыря.
А потом пошла плясать
По бумаге цифра пять.
Руку вправо протянула,
Ножку круто изогнула.

Круглый ноль такой хорошенький,
Но не значит ничегошеньки!
Если ж слева рядом с ним
Единицу примостим,
Он побольше станет весить,
Потому что это – десять.

5. Игра «Белка и грибы».

На доске нарисованы два больших круга (дупла), между ними картинка белочки и 8 грибочков.

Белка спрятала 8 грибочков в два дупла. Как вы думаете, сколько грибов она могла положить в каждое дупло? Дети по одному выходят к доске и «прячут» грибочки в дупла: 1 и 7, 2 и 6, 3 и 5, 4 и 4, 5 и 3, 6 и 2, 7 и 1.



6. Игра «Найди цифры на рисунке»

Учитель читает стихи:

Зайка очень испугался:

Цифры спрятали его.

Посмотри и назови,

Какая где. Один, два, три...

7. Игра «Почтовые голуби»

На магнитной доске картинки голубей, на которых написаны числа от 0 до 10; конвертики, на которых записаны примеры на сложение и вычитание в пределах 10. Учитель: Почтовые голуби несли письма, но вдруг подул сильный ветер и письма разлетелись. Давайте поможем каждой птице найти свой пример. А какой голубь нёс два письма? Какой три? Дети по одному выходят к доске, решают пример на конвертике и крепят его под голубем с соответствующим ответом.

8. Игра «Весёлые задачи»

Как-то четверо ребят

С горки покатались.

Двое в саночках сидят.

Сколько в снег свалилось?

Пять котят песок копают,

Три на солнце загорают,

Два купаются в золе.

Сколько всех? Скажите мне.

На коньках катались дети,

Всех их вместе было десять.

Семь мальчишек среди них,

На берёзе три синички

Продавали рукавички.

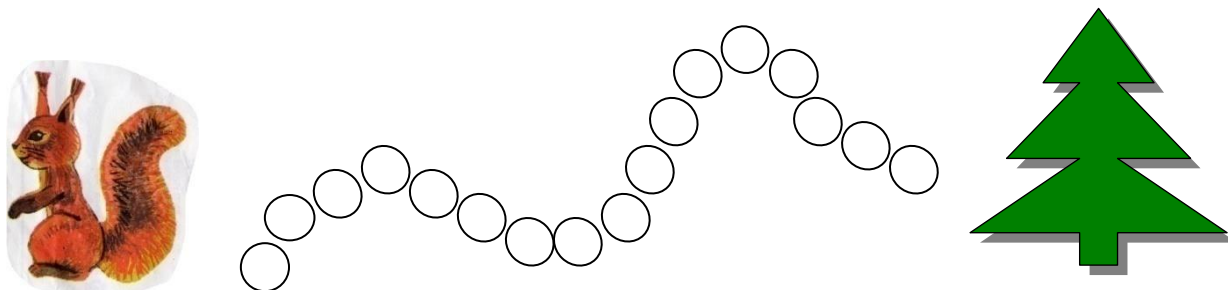
Прилетело ещё пять,

А девчонок? Сколько их?

Сколько будут продавать?

9. Игра «Цепочка»

Помоги белочке добраться до ёлочки. Для этого реши все примеры, вписывая в пустые кружки значения сумм и разностей.



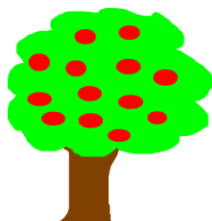
10. Игра «Покажи, сколько»

Учитель выставляет на доске группу предметов и спрашивает: Сколько? Дети должны быстро найти в кассе цифр карточку с нужной цифрой и показать её. Например:



Дети показывают карточку с цифрой 7.

11. Игра «Чудо – яблоня»



На магнитной доске плакат с изображением яблони, на которой с помощью магнитиков закреплены яблочки. На обратной стороне яблочек написаны задания. Дети выходят к доске, срывают яблочко и выполняют задание. А в качестве приза получают это яблочко.

12. « Кто быстрее сосчитает?»

14	8	12	4
10	23	1	15
3	17	21	7

19	6	9	11
24	2	16	22
13	20	5	18

13. «Считай дальше...»

67 68 69 70...

71 72 73 ...

32 33 34 35...

14. «Магические квадраты»

2	2
2	2

0	1	2
3	1	-1
0	1	2

Сумма чисел в каждой строке, в каждом столбце и в каждой из двух диагоналей равна одному и тому же числу, называемому «магической суммой»

15. «Лабиринт сомножителей»

4 27
 2
 9 9 2 4
 8 3 432 4
 2 3
 3 2 3
 4 18

16. «Математическая викторина»

Задания (проектируются в виде таблицы на доску)

1). Напиши промежуточные цифры:

$$\begin{array}{r}
 x^{***} \\
 *0** \\
 \hline
 2*05 \\
 4123 \\
 *73 \\
 *2 \\
 6*93
 \end{array}$$

2). Выпиши подряд числа от 1 до 99. Сколько раз при этом будет написана цифра 3?

3). Вычисли: (устно)

а) $7*24*125$ в) $25*3*4$
 б) $(16*17):8$ г) $17+28+43$

17. На уроках использую станций с видами работ:

Сосчитайка. Устный или письменный фронтальный счет.

Отвечайка или Повторяйка. Дети дублируют друг друга при проверке знаний по изученным темам.

Помогайка. Работа в паре.

Думайка. Решение задач по выбору, по вариантам.

Соображайка. Опережение, задачи повышенной трудности.

Знайка. Изучение нового материала.

Поиграйка. Математические игры.

Выбирайка. При закреплении материала дети выбирают предложенные задания.

Эти этапы-станции я использую при разработке игр-путешествий с применением транспортных средств и сказочных героев. В играх-путешествиях обогащается словесный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества. И главное огромный эффект: ни одного скучающего на уроке! Всем интересно, дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют и доводят до автоматизма знания.

Применение дидактической игры на уроках математики дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правило, которое только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

Эти простые игры позволяют в игровой форме повторить таблицы сложения и вычитания, умножения и деления, внести в урок элемент соревнования, что еще более способствует активизации деятельности учащихся, обязывает их быть более четкими, собранными, быстрыми.

Многие игры и упражнения я строю на материале различной трудности. Это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Например, даю самостоятельную работу в виде игры "Кто первый добежит до финиша?". А раз это игра, учащиеся чувствуют себя свободно, поэтому уверенно и с интересом приступают к работе. Хорошо подготовленным учащимся предлагаю решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение; слабо успевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Объясняю цель игры: тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом. На таких уроках ставится цель: привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями.

Для активизации деятельности учащихся на уроках помогают логические игры, которые путем несложных умозаключений дают возможность получить нужный результат. В таких играх принимает участие весь класс или большая часть детей, а остальные контролируют ход игры.

«Кроссворды»

По горизонтали:

1. фигура, состоящая из всех точек плоскости, равноудаленных от данной точки
2. часть прямой, состоящая из всех точек этой прямой, лежащих между двумя данными точками
3. отрезок, соединяющий противоположные углы прямоугольника.

По вертикали:

1. расстояние от точки окружности до её центра
2. фигура, состоящая из 3 точек, не лежащих на одной прямой, и трёх отрезков попарно соединяющих эти точки
3. единица измерения длины

Для закрепления устной нумерации в пределах 100 используется игра "Цепочка", при проведении которой дети каждого ряда (команды) на основе иллюстративного материала образуют числа в пределах 100, соревнуясь друг с другом.

4.

$$-7 \cdot 2 = ?$$

$$? + 9 = ?$$

$$? - 12 = ?$$

$$? - 3 = ?$$

На доске записана цепочка примеров, которые нужно выполнить строго по указанию стрелки. При правильном выполнении заданий получают первое число цепочки.

Эти игры помогают усвоить все действия с целыми числами, вычислительные навыки, сообразительность, внимательность.

18 “Цепочка”

Содержание игры: учитель выставляет для каждого ряда (команды) на подставку доски карточки, изображающие числа вида:

сотни	десятки	единицы

Учащиеся каждого ряда (команда) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик первой, потом второй и третьей команды). Потом учитель ставит другие карточки, ученики по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично.

Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок в образовании многозначных чисел. Для подведения итогов игры учитель отмечает в таблице звёздочками правильные ответы учащихся.

Для закрепления состава чисел можно предложить следующие игры: **“Арифметический лабиринт”**, **“Угадай-ка!”**, **“Эстафета”**. Смысл этих игр заключается в том, что дети проговаривают все случаи состава числа и выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число комбинаций. Можно провести игру в виде соревнования по рядам.

19. “Сколько палочек в другой руке?”

Дидактическая цель: закрепление знания десятичного состава двузначного числа.

Средства обучения: набор отдельных палочек и пучков палочек.

Содержание игры: вызванный ученик берёт пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял

15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение.

20. “Хлопки”

Цель игры: закрепление знания десятичного состава двузначного числа.

Средства обучения: набор определённых палочек и пучков палочек.

Содержание игры: учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящий слева – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигнализируют, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

Как уже упоминалось в п.2 при изучении нумерации чисел в пределах 20 выделяют 4 этапа. Один из этапов – это письменная нумерация чисел в пределах 20. Здесь можно предложить игру **“Стук-стук”**.

Дидактическая цель: закрепление знаний по нумерации чисел в пределах 20.

Средства обучения: на доске изображена таблица с двумя разрядами:

Десятки	Единицы

Содержание игры: учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

Для закрепления навыков счёта можно предложить игру **“Слушай и считай”**:

Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определённое число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игры: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

В теме “Нумерация чисел первой сотни” для усвоения порядка следования чисел при счёте, порядковых и количественных отношений между смежными числами можно использовать игры “Считай дальше с любого числа”, “Назови соседей числа”, “Кто быстрее сосчитает?”.

21 “Считай дальше с любого числа”

Эта игра поможет избавиться от ошибки, когда ученик называет число с переходом через круглый десяток, например, 67, 68, 69, 70 (а не шестьдесят десять).

22“Назови соседей числа”

Эта игра даёт возможность каждое число первой сотни и чисел от 1 до 1000 рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, то другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа – 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 110, а играющий должен назвать числа $110+(110-1)=219$ и т.д.

Эту игру можно провести и с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия. Аналогично, можно провести игру на закрепление таблицы умножения.

23“Кто быстрее сосчитает?”

Игра развивает зоркость, внимание.

Содержание игры: на доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90 и т.д. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счётчик.

Примерный вид плаката:

90	75	71	63	66
67	82	86	68	76
87	61	73	89	81
74	88	65	77	84
80	69	78	62	70
64	83	72	79	85

Также на этапе закрепления можно предложить следующие игры:

24“Загадка”

Дидактическая цель: закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

Содержание игры: учитель загадывает загадку “Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?”. Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитай слово и запиши его.

	5 ед.	6 ед.	8 ед.
3 дес.	К	Д	Ч
7 дес.	Т	Л	М
9 дес.	И	Ю	Ё

76, 98, 75, 38, 95, 35

Ответ: лётчик.

25“Гном”

Дидактическая цель: закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

Содержание игры: Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперёд или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

	4	5	7
80	В	Ё	П
50	Д	Р	М
20	О	О	Е

84, 87, 27, 55, 85, 54

Ответ: вперёд.

26“По порядку номеров”

Дидактическая цель: закрепление порядка следования чисел при счёте.

Содержание игры: две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

27“Сбежавшие числа”

Дидактическая цель: усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

Материал игры: таблички с числами.

1		3			6			9	
---	--	---	--	--	---	--	--	---	--

11		13			16			19	
----	--	----	--	--	----	--	--	----	--

2		6		
---	--	---	--	--

10		14		
----	--	----	--	--

Содержание игры:

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель: “Здесь каждое число живет в своём домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты - из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома.” Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

При закреплении темы “Двузначные числа” была проведена игра **28 “Рыболовы”**:

Дидактическая цель: анализ многозначных чисел.

Содержание игры: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочерёдно каждый член команды “ловит рыбку” (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берёт её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

При изучении и закреплении темы “Числа от 1 до 1000” была использована игра **“Весёлый счёт”** или **“Борьба за цифру”**.

Дидактическая цель: закрепление порядка следования чисел.

Средства обучения: два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

Содержание игры: перед каждой таблицей становится один из учеников.

Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовёт числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

14	8	12	4
10	23	1	15
3	17	21	7
19	6	9	11
24	2	16	22
13	20	5	18

65	59	63	55
61	74	52	66
54	68	72	58
70	57	60	62
75	53	67	73
64	71	56	69

С помощью этих игр в процессе обучения были не только закреплены знания учащихся, но и активизировано внимание учащихся. С помощью игры “Весёлый счёт” развивалось также и зрительное восприятие детей.

На этапе обобщения знаний целесообразно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или условной экскурсии в лес с элементами игры.

При обобщении темы “Нумерация чисел в пределах 1000” можно предложить следующую ситуацию. Класс отправляется на луг ловить бабочек. Начинается игра **“Поймай бабочку”**:

Дидактическая цель: обобщение знаний о разрядном составе числа.

Содержание игры: на доску вывешивается иллюстрация с изображением луга и макеты бабочек. На каждой бабочке написан разрядный состав чисел до 1000. У каждого ребёнка бабочка из картона жёлтого цвета, на обратной стороне которой записаны числа. Один из вызванных к доске учеников ловит бабочку, прикрепленную на ниточке, на которой указан разрядный состав числа, остальные ученики поднимают (ловят) тех бабочек, на которых написаны числа, соответствующие разрядному составу.

Потом все отправляются в магазин, (проголодались на прогулке). Далее проходит игра в **“Магазин”**:

Дидактическая цель: обобщение знаний учащихся о составе числа.

Содержание игры: вывешивается два плаката: один с рисунками монет, другой с изображением предмета и его ценой (хлеб – цена, батон, булочка, рогалик и т.п.). Дети подходят к плакатам, показывают хлеб, и расплачиваются за покупку набором из существующих монет.

Также при обобщении знаний по теме “Нумерация чисел в пределах 1000” можно использовать следующие игры:

“Войди в ворота”

Дидактическая цель: обобщение знаний о составе числа.

Содержание игры: дети берут карточки с числами 0, 1, 2, ..., 10. Два ученика образуют ворота (оба поднимают вверх сцепленные руки), в свободных руках они держат карточки с цифрами. В результате образуется несколько пар детей и один лишний. Он входит в ворота, выбирает ученика с такой карточкой, чтобы их числа в сумме составили число 10. Оба ученика проходят назад. Оставшийся без пары ученик также входит в ворота и подбирает пару себе. Все дети сидевшие за столами, следят за правильностью подбора пар.

Игра-соревнование **“Если вместе, если дружно”** в 4 классе. Особенность этой игры – эстафетный характер заданий, когда от вклада каждого, от чёткости и взаимодействия зависит общий результат.

Дидактическая цель: развитие логического мышления и воображения, проверка элементарных математических навыков.

Ход игры: урок пройдёт в виде игры под девизом “Если вместе, если дружно”. Класс делится на две команды. Обе команды носят имена великих математиков прошлого: “Пифагоры”, “Архимеды” (желательны эмблемы). Учитель предупреждает, что соревнования будут эстафетными, поэтому будьте готовы проявить взаимопонимание и взаимовыручку.

Эстафета №1 “Очень длинный пример”

На доске написаны примеры. Каждый ученик из команды подбегает к доске по очереди, решает один пример и передаёт эстафету следующему. Кто быстрее и правильнее решит весь пример?

Эстафета №2 “Собери робота”

Участники команд берут из корзин геометрические фигуры (круги, треугольники, квадраты и т.п.) и крепят их на доске так, чтобы получилась фигура, напоминающая робота. У кого робот получится лучше?

Эстафета №3 “Каждому по примеру”

Количество примеров на умножение и деление на доске соответствует числу участников команды. Участники команд по очереди подбегают к доске и решают по одному примеру (на выбор). Побеждает команда, которая быстро и без ошибок решит все примеры.

Эстафета №4: “Расположи в порядке возрастания (убывания)”

На доске два плаката, где в беспорядке прикреплены цифры от 100 до 1000 . Участники команд по очереди снимают цифры по порядку и составляют числовой ряд. Побеждает команда, первая и правильно построившая полный числовой ряд.

Эстафета №5: “Без права на ошибку”

Команда выстраивается в шеренгу, у каждого в руках листок и карандаш. Ведущий читает задачу:

1. На одной жужаре к нам приехали 1150 мямзиков, а на другой – на 375 мямзиков меньше. Сколько мямзиков приехало к нам на второй жужаре?
2. Когда Слюник видит, что кто-то нашёл пусик, он сразу начинает умирать от зависти. В четверг Мряка в присутствии Слюника нашла сначала 600 пусиков, а потом ещё 125 пусиков. Сколько раз Слюник умирал от зависти?

Каждый участник пишет ответ на листочке и показывает жюри, которое отмечает количество правильных ответов и неправильных. Ответ, не показанный до сигнала ведущего, не засчитывается.

Затем выстраивается другая команда и решает следующие задачи:

3. У Кости было 2000 больших хрямзиков и 50 маленьких. Когда он узнал, что это такое, он всё побросал и отскочил подальше. Сколько хрямзиков бросил Костя?
4. Волк съел на своём Дне рождения трёх поросят, семерых козлят и одну Красную шапочку. Сколько сказочных героев съел Волк?

Побеждает команда, давшая большее количество верных ответов.

Эстафета №6: “Математическая сказка”

Все участники команды, говоря по одному предложению, продолжают сказку, которую начинает ведущий: первая команда “Однажды в математическом королевстве случилась беда...”, вторая команда “У Пятёрки был День рождения, и она пригласила на него своих друзей...”

После подводятся итоги урока. Какая команда была самая дружная, кому удалось лучше всех справиться с трудными математическими заданиями? Награждение. Очень важно, чтобы ученики поняли в процессе игры: если вместе взяться за дело, то даже самые трудные примеры можно решить.

Если такая игра проводится в классе впервые, то учителю надо заранее позаботиться о помощниках (старшеклассниках, родителях), которые при необходимости помогли бы погасить возможные конфликты.

При подведении итогов важно отметить, сколь важны факты оказания помощи, проявления дружбы.

Состав команд в играх-соревнованиях в 1 классе должен меняться в каждой игре, чтобы у участников не появился конкретный постоянный соперник.

Важный педагогический момент игры – помочь учащимся осознать, что учиться вместе легче, чем поодиночке, что у них прекрасные одноклассники, которые всегда помогут.

Также при обобщении знаний детей довольно эффективно проходят игры “Освободи птичку” и “Незадачливый математик”.

“Освободи птичку”

Дидактическая цель: обобщение знания чисел от 1 до 1000.

Содержание игры: птички находятся в клетке и учитель предлагает детям выпустить их на волю. Но для этого нужно выполнить задание. Учащиеся берут птичку из клетки и с обратной стороны читают задание (например, посчитай сотнями до 600, назови число, в котором 7 сот. 2 дес. и 6 ед. и т.п.). Если ученик правильно ответит на вопрос, то птичка летит (переставляется) на дерево, если нет, то возвращается обратно в клетку.

“Незадачливый математик” Дидактическая цель: обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

Средства обучения: кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонок.

Содержание игры: на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонок.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему.” Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

Описание методики проведения игры-путешествия.

Игра-путешествие – это дидактическая игра. Дидактическая игра – это разновидность игр с правилами, специально создаваемые с целью обучения, воспитания и развития детей. 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 её замысел, правило, действие и включённая в них умственная задача представляют собой единую систему формирующих воздействий.

Игра-путешествие имеет возможность использования совокупности дидактических игр разной направленности, подчинённой единой: теме, цели, задачам урока.

Путешествие – передвижение с целью изучения, с познавательными целями. Это один из источников получения знаний, сообщение новых сведений о малоизвестных явлениях в окружающем мире, поэтому игра-путешествие имеет огромные возможности.

Игра-путешествие имеет следующие **структурные компоненты**:

- 1) Цель;
- 2) Дидактические задачи;
- 3) Познавательное содержание;
- 4) Игровой замысел;
- 5) Правила;
- 6) Игровые действия;
- 7) Оборудование;
- 8) Результат.

Описание структурных компонентов игры-путешествия:

1. Основу игры-путешествия составляет **познавательное содержание**, усвоение которого определяется целями и задачами урока. Оно зависит от ранее полученных знаний, умений учащихся, а также от усваиваемого материала (типа урока, темы, задач урока). Содержание должно вносить занимательный материал и тем самым формировать интерес к математике, вырабатывать самостоятельность детей, добиться этого можно с помощью использования сказочных героев, дидактических игр.

2. Игровой замысел - это один из основных компонентов игры-путешествия. Он заключается в названии игры. Это сценарий игры-

путешествия. Выбор игрового замысла зависит от цели, дидактических задач урока. Он придаёт игре познавательный характер, выражает определённые требования к знаниям, умениям учащихся. Этапы игры-путешествия соответствуют этапам урока, а именно направлены на проверку, закрепление, обобщение, углублению знаний, а также в получении новых знаний. Игровой замысел вырабатывает интерес к предмету математики.

3. Игра-путешествие, как и любая дидактическая игра, **имеет свод правил**, такие как:

- 1) Основные вопросы и задания даёт учитель, но их могут задавать и персонажи игры.
- 2) Необходимые записи и построения в тетрадях выполняются по указанию учителя или героев игры.
- 3) В ходе игры, выполнять различные задания в соответствии с замыслом игры.
- 4) Деятельность учащихся включает правильные ответы на вопросы учителя, проверку ответов участников игры и в выполнении всех заданий.
- 5) В игре принимают участие все учащиеся класса.
- 6) Обязательное соблюдение дисциплины

Выполнение правил игры приводит к организации урока. С помощью правил учитель может вести индивидуальную работу с учащимися, учитывать возможности работоспособности учащихся, систематизировать их знания, умения.

4. Игровые действия определяются характером игрового замысла, включают в себе познавательный и игровой материал, ограничиваются правилами игры.

5. Оборудование игры-путешествия соответствует оборудованию урока, замыслу игры: карточки-задания, сказочные персонажи, рисунки, схемы и т.д.

6. Любая игра имеет **конечный результат**. В игре-путешествии результат определяется в финале игры, что придаёт ей завершенность. Результат заключается в достижении цели урока, в решении поставленных задач. В итоге дети овладевают знаниями, навыками в области математики и могут их применять на практике. В результате учитель анализирует свою работу, намечает дальнейшие пути работы, а учащиеся получают моральное удовлетворение.

При **подготовке проведения игры-путешествия** учителю необходимо продумать следующие вопросы:

1. Тип, тема, цели, место урока в системе преподавания предмета. Какими знаниями, умениями, навыками должны овладеть учащиеся на данном уроке.

2. Сформулировать **цель игры**, определить игровые задачи, которые предстоит решить. Игровой замысел, название игры-путешествия.

2. Каждому этапу игры надо уделить особое внимание, какие другие воспитательные, развивающие задачи решает данная игра?

3. Какие материалы и пособия понадобятся в ходе игры? Содержание познавательного, занимательного материала необходимого для организации и проведения игры-путешествия.

4. Построение этапов урока в соответствии со сценарием игры.

5. Сценарий игры-путешествия для реализации игрового замысла в соответствии с названием игры-путешествия.

6. Учесть уровень подготовленности детей.

7. Как с наименьшей затратой времени ознакомить с правилами игры?

8. Как обеспечить более полное участие детей в игре.

9. Количество учащихся, что очень важно при построении игры, чтобы каждый ребёнок мог принять самое активное участие; рассчитать количество заданий, карточек и т.д.

10. Продумать оборудование урока в соответствии с замыслом игры.

Обобщение опыта по использованию игр-путешествий на уроках.

Методическое объединение учителей начальных классов нашей школы используют в своей работе уроки игры-путешествия. Нами разработаны уроки во всех классах начальной школы. При построении данных уроков мы не ограничивались лишь одним предметом математики. Экспериментировали и по другим предметам, например, на уроках русского языка, природоведения, трудового обучения, нужно разработать уроки по чтению.

При проведении эксперимента мы пришли к выводу, что один и тот же сценарий игры-путешествия можно использовать как на уроках математики, так и на уроках русского языка, как в одном классе, так и в другом классе, как при изучении нового материала, так и при закреплении и обобщении, систематизации знаний. Например: урок игру-путешествие «Вместе с Емелей» мы использовали:

- в 1 классе на уроке азбуки при изучении нового материала;
- во 2 классе на уроке математики при закреплении изученного материала;
- во 2 классе на уроке русского языка при обобщении и систематизации знаний;

Сценарий игры-путешествия можно разрабатывать на темы природы, например:

- в 1 классе урок математики игра-путешествие «Вместе с насекомыми», тип урока обобщение;
- во 2 классе урок русского языка игра-путешествие «Экскурсия в лес» при изучении нового материала;
- во 2 классе урок трудового обучения игра-путешествие «Бабочка», тип урока закрепление;
- в 4 классе урок природоведения игра-путешествие «Озеро Байкал – жемчужина Восточной Сибири» тип урока закрепление изученного материала.

Построение сценарий игр-путешествий по мотивам литературных сказок, например:

- в 1 классе урок математики «Волшебник Изумрудного города» тип урока закрепление;
- в 3 классе урок математики «Простоквашино» тип урока изучение нового материала;
- в 4 классе урок математики «Каникулы в Простоквашино» тип урока закрепление изученного материала;
- в 3 классе урок математики «Золушка» тип урока закрепление по решению задач на пропорциональную зависимость: цена, количество, стоимость.
- в 3 классе урок математики «Золушка» тип урока закрепление
Построение игры-путешествия на космические темы, например:
- во 2 классе урок математики «Математическая галактика» тип урока изучение нового материала.
- в 4 классе урок математики «Звёздный городок» тип урока изучение нового материала.

Все уроки игры-путешествия составлены в соответствии типа, темы, цели, задачи, учебного материала, с учётом подготовленности учащихся класса.

Игровой замысел построения игры-путешествия строится в соответствии изучаемого учебного материала.

Значение игры-путешествия:

- 1) совокупность дидактических игр на одном уроке способствуют развитию познавательной деятельности учащихся: восприятия, воображения, внимания, памяти, мышления, речи учащихся.
- 2) Игры-путешествия на уроках способствуют развитию качества личности учащихся, их воспитанию.
- 3) Игры развивают творческие способности детей, особенно в решении нестандартных заданий на смекалку, сообразительность, тем самым усиливают интерес к математике, развитию математических способностей младших школьников.

Игры-путешествия могут быть использованы и на других уроках в начальной школе.

Конечно, рассмотрены далеко не все дидактические игры, которые можно успешно применять на уроках математики. Наряду с дидактическими играми на уроках математики можно применять и так называемые деловые игры, которые в последнее время получают все большее распространение, а так же тестирование, которое можно применять как средство контроля за состоянием знаний и умений учащихся по вопросам, имеющим ключевое значение для изучения нового материала. При этом тесты можно удачно сочетать с упражнениями по проверке знаний и умений учащихся, по актуализации этих

знаний и умений, т.е. для оптимального совмещения контроля и попутного повторения.

Систематическое применение и использование дидактических, деловых игр, тестов, и других традиционных форм обучения и воспитания школьников на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.

4. Выводы

В процессе работы над темой на основе рассмотренной мною психолого – педагогической и методической литературы по данному вопросу, а также в результате исследования, я пришла к выводу, что в педагогической работе большое внимание уделяется дидактической игре на уроке и выявлено её существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов.

Проведя и проанализировав исследования, я пришла к мнению, что дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме.

Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста на данном конкретном уроке.

В ходе проделанной мною работы, я сделала вывод, что дидактическая игра может быть использована как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Игровые моменты особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Итак, познавательно-игровая деятельность на уроках:

- обеспечивает доступность изучения программного материала;
- активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей,
- творческие силы и познавательную деятельность младшего школьника;
- развивает наблюдательность, смекалку, самостоятельность мышления, образное и логическое мышление, интеллект каждого ребёнка;
- помогает серьёзный, напряжённый труд сделать занимательным и интересным для каждого ученика.

На уроках, где находится место игре, всегда царит хорошее настроение, а это залог продуктивной работе. Игра позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное учит детей быть добрыми и справедливыми. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного развития личности.

Таким образом, только педагогически продуманная система дидактических игр, включающая все адаптированные для конкретного возраста учащихся их типы (игровые приемы, сюжетные, ролевые, имитационные и деловые игры), применяемая с различными дидактическими целями (закрепление терминов и понятий; повторение, обобщение и систематизация материала урока, темы, раздела; изучение нового материала; контроль), реализующая все формы организации познавательной деятельности учащихся (индивидуальную, парную, работу в мини-группах, командную, коллективную) и различное ее проявление в плане активности обучаемого (репродуктивная, проблемно-поисковая, творческая) способствует развитию познавательной самостоятельности школьников.

5. Список литературы

1. Акимова С. Занимательная математика. Санкт-Петербург: Тригон, 1997.
2. Амонашвили Ш.А. В школу – с шести лет. Москва: Просвещение, 1986.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: Просвещение, 1987.
4. Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения в 1 классе. Москва: Просвещение, 1964.
5. Будникова В.С. Сюжетные уроки. Ж-л «Начальная школа», № 10, 1999.
6. Букатов В.М., Ершова А.П. Я иду на урок. Хрестоматия игровых приёмов обучения. Москва: Первое сентября, 2000.
7. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики. Москва: Новая школа, 1997.
8. Захарова С.И. Математику учим в игре. Ж-л «Начальная школа», №8, 1999.

9. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль, 1997.
10. Ковалько В.И. Школа физкультминуток. 1-4 кл. Москва: Вако, 2007.
11. Кром В.И. Активизация познавательной деятельности на уроках математики. Ж-л «Начальная школа», № 8, 1999.
12. Максимук Н.Н. Игры по обучению грамоте и чтению. Москва: Вако, 2007.
13. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. Москва: Просвещение, 1983.
14. Минский Е.М. От игры к знаниям. Москва: Просвещение, 1987.
15. Ордынкина И.С. Урок математики в 1 классе. Ж-л «Начальная школа», № 4, 2001.
16. Подластый И.П. Педагогика начальной школы. Москва: Просвещение, 2001.
17. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр. Под ред. Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т. Москва, 1999.
18. Савинова С.В., Гугучкина Е.Е. Нестандартные уроки в начальной школе. Волгоград: Учитель, 1997.
19. Сибаров В.А. Дидактика. Москва: Просвещение, 2002.
20. Сухомлинский В.А. О воспитании. Москва, 1982.
28. Шамова Т.И. Активизация учения школьников. Москва: Педагогика, 1982.
21. Шарыгин И. Нескучная математика. Газета «Начальная школа», № 24, 2003.
22. Щедровицкий Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры. Под ред. Запорожца. Москва, 1996.
23. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе. Книга для учителя. Москва: Просвещение, 1986 г.
24. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе. Книга для учителя. Москва: Просвещение, 1979 г.
25. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. Москва: Педагогика, 1971 г.
26. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва: Педагогика, 1978.
27. Балакирева Е. И. Роль учителя в организации дидактических игр в школе. //Вопр. психологии внимания. № 13. Саратов: Межд. Акад. псих. наук, 1996.
28. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. № 6. 1966.
29. Игровые методы обучения // Метод, реком. / Сост. Душкова Т. А., Ковалева Н. Б., Лим Е. С., Миушкина А. В. М.: МГУ, 1989.
30. Лернер И. Я., Скаткин М. Н. О методах обучения // Журн. "Сов. педагогика. №3. 1965.
31. Лившиц О. Л. Педагогические основы использования ролевых игр в учебно-воспитательном процессе. Авт. дисс. на соиск. уч. степ, к.п.н. Ростов-на-Дону, 1990.
32. Макарова Е. Р. Дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности уч-ся при обучении химии. Авт. дисс. на соиск. уч. степ, к.п.н. М., 1995.

33. Пель В. С. Проблема детской игры в работах Л.С. Выготского. // Игра в педагогическом процессе: Межвуз. сб. научн. трудов. Новосибирск: НГУ, 1989.
34. Пряжников Н. С. Деловая игра как способ активизации учащихся в профессиональном самоопределении // Журн. "Вопр. психол." №4. 1987.
35. Спиваковская А. С. Игра это серьезно. «Библиотека для родителей». М.: Педагогика, 1981.
36. Эльконин Д. Б. Детская психология. М.: Просвещение, 1960.
37. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Просвещение, 1978.

Интернет-сайты:

1. Российский общеобразовательный портал – <http://www.school.edu.ru/>
2. Образовательный портал Ucheba.com – <http://www.uceba.com>.
3. 7я.ру. Начальная школа и подготовка к ней – <http://www.7ya.ru>.
4. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» - <http://festival.1september.ru/>
5. Электронная версия журнала «Начальная школа»- <http://www.openworld.ru/school>
6. Электронная версия газеты «Начальная школа» - <http://nsc.1september.ru/>
7. Детский портал «Солнышко» - www.solnet.ee