Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Могочинская средняя общеобразовательная школа имени А.С.Пушкина»

«Игровые приёмы на уроках математики»

Подготовила:

Учитель начальных классов

Гладких Елена Геннадьевна

I квалификационная категория

с. Могочино 2020 – 2021 уч. год

**Игровые технологии на уроках математики.**

Сегодня представление о том, что школа должна давать прежде всего знания, умения, навыки, т.е. служить своего рода раздаточным пунктом, складом готовых знаний, признается неактуальным. Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т.е. творческого в широком смысле этого слова. Эта задача посильная и для начальной школы. *(Слайд 2)*

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования*.*

В результате освоения предметного содержания курса математики у учащихся должны сформироваться как предметные, так и общие учебные умения, а также способы познавательной деятельности. Такая работа может эффективно осуществляться только в том случае, если ребёнок будет испытывать мотивацию к деятельности, для него будут не только ясны рассматриваемые знания и алгоритмы действий, но и представлена интересная возможность для их реализации.

Как же превратить ученика в субъект учебной деятельности, который сам ставит перед собой цель, например, «знать таблицу наизусть», желает добиться такой цели лично для себя и активно включается для этого в учебную деятельность, с удовольствием выполняя тренировочные упражнения, столько, сколько нужно. Есть очень действенное средство- **дидактическая игра.** *(Слайд 3)*

Игровая технология - самая актуальная для начальной школы, особенно при работе с первыми и вторыми классами, так как для них остаются характерными дошкольные виды деятельности.

В результате освоения предметного содержания курса математики у учащихся должны сформироваться как предметные, так и общие учебные умения.*(Слайд 4)*

Формировать их можно в игре (приведу некоторые из них): *(Слайд 5) Личностные УУД:*

* Положительное отношение и интерес к математике;
* ориентация на понимание причин личной успешности/ неуспешности в освоении материала;
* умение признавать собственные ошибки;

*Регулятивные УУД:*

* С помощью учителя определять и формулировать цель деятельности на уроке;
* отличать верно, выполненное задание от выполненного неверно;
* совместно с учителем и другими учениками давать оценку деятельности класса на уроке;

*Познавательные УУД:*

* Отличать новые знания от уже известных (с помощью учителя);
* выполнять задания, используя информацию, полученную на уроке, и свой жизненный опыт;

*Коммуникативные УУД:*

* Договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
* Выполнять различные роли (лидера, исполнителя, критика) в группе.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким **основным направлениям:** *(Слайд 6)*

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В игре, представляя себя в реальной действительности, школьник становиться субъектом деятельности: сам ставит перед собой цель деятельности и стремиться к ней преодолевая трудности.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету Практика показывает, что игра может быть применена на разных этапах усвоения знаний:

* на этапе объяснения нового материала;
* закрепления;
* повторения;
* контроля.

Приведу примеры игры на разных этапах урока.

**Актуализация знаний**

Цель: повторение изученного материала, необходимого для «открытия нового знания», и выявление затруднений.

* 4-5 минут;
* Возникновение проблемной ситуации.

Например, игра **«Фотоохота».**

Провожу по теме: «Слагаемые. Сумма». Показываю 5 карточек с выражениями на сложение. Прошу, вычисляя читать разными способами. Если выражение решено верно, то карточка переворачивается и на обратной стороне дети видят фотографию редкого животного. К этому моменту дети умеют читать выражение только тремя способами. У детей возникает желание увидеть ещё фотографии редких животных, но при этом есть проблема: как прочитать две оставшиеся карточки.

**Постановка учебной задач**

Цель: обсуждение затруднений («Почему возникли затруднения?»); «Чего мы ещё не знаем?»); проговаривание цели урока в виде вопроса, на который предстоит ответить или в виде темы урока.

* 4-5 минут;
* Методы постановки учебной задачи: побуждающий от проблемной ситуации диалог, подводящий к теме диалог, подводящий без проблемы диалог.

**«Открытие нового знания»**

Цель, решение устной задачи и обсуждение проекта её решения.

* 7-8 минут;

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

При изучении раздела «Нумерация чисел первого десятка» используются прежде всего такие игры, с помощью которых дети осознают приемы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру

**«Составим поезд»** *(Слайд 7)*

*Цель*: ознакомить детей с приемом образования чисел путем прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа. На основе использования игры «Составим поезд» учащимся предлагают считать число вагонов слева направо и справа налево и подводят их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

При изучении темы: «Число 10. Запись числа 10» для объяснения новой темы использовала считалку А. Барто:

Сидит Пеструшка на яйцах, сидит, удивляется:

- Сколько времени сижу - ничего не получается. Как это так?

Вдруг под ней яйцо — крак! Словно из пеленочек, выскочил цыпленочек. Сидит один, озирается, других дожидается.

Тут второе яйцо треснуло. Из домика тесного еще один цыпленок - цвок! Один да один, стало их два. Сидят вдвоем, озираются, других дожидаются.

**Первичное закрепление**

Цель: проговаривание нового знания, запись в виде опорного сигнала.

* 4-5 минут;

Например, при первичном закреплении **таблицы сложения и вычитания 2** можно провести игру «Сбор мёда». *(Слайд 8)*

Дети решают выражения на ромашках (читают выражения новыми способами) в любой последовательности. Рядом высвечивается ответ. Если выражение ученик решил верно, то берет себе жетон. Затем каждый подсчитывает количество жетонов (насколько он усвоил тему). В конце работы кликнуть на пчелку, и она улетает за пределы слайда.

**Включение нового знания в систему знаний и повторение**

При изучении нового материала «Состав числа» рационально использование игры «Заполни пустое окошко» *(СЛАЙД № 9).*

Организуя этот этап, учитель подбирает задания, в которых тренируется использование изученного ранее материала, имеющего методическую ценность для введения в последующем новых способов действий. Таким образом, происходит, с одной стороны, автоматизация умственных действий по изученным нормам, а с другой - подготовка к введению в будущем новых норм.

Цель: повторение и тренировка использования полученных знаний.

* 7-8 минут;

На этом этапе можно применить игры: **«Математическая гусеница»** (по принципу круговых примеров) учащимся необходимо собрать гусеницу в соответствии с предыдущим ответом. Если часть гусеницы выбрана правильно, то она присоединяется к гусенице, если выбрано неправильно, то часть исчезает. Кликать «мышкой» на выражение. *(Слайд 10)*

Игра **«Помоги Белочке собрать орехи».** Учащиеся вспоминают состав числа 7. Если сосчитано правильно, то орешки попадают в корзину, если сосчитано неверно, то орешки исчезают. Кликать «мышкой» на орехи рядом с выражением. *(Слайд 11)*

Игра **«Футболист»:** в ворота попадают мячи только с ответом 8, в противном случае мячи крутятся и исчезают. Кликать «мышкой» на футбольный мяч. *(Слайд 12)*

Игра **«Цветочная поляна»:** выбранная бабочка приземляется на цветок в соответствии с правильным ответом, если ответ неверный, то бабочка крутится. Кликать «мышкой» на бабочку радом с выражением. *(Слайд 13)*

Игра **«Капли и зонтики»:** капля должна попасть на зонтик в соответствии с цифрой на зонте. Если ответ не совпадает с цифрой, то данная капля исчезает. Кликать «мышкой» на каплю дождя. *(Слайд 14)*

***ВЫВОД:***  Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

