***Доця Наталья Владимировна***, учитель II категории ОШ № 11 г. Измаил

**Дидактическая игра на уроках математики в начальной школе**

Начальная школа-самоценный принципиально новый этап в жизни

ребенка :начинается систематическое обучение в образовательном

 учреждении ,расширяется сфера его взаимодействия с

 окружающим миром ,изменяется социальный статус и увеличивается потребность в самовыражение .

Современные дети сильно изменились по сравнению с тем временем ,когда создавалась ныне действующая система образования. Непосредственным следствием низкой культуры становятся трудности обучения в школе , трудности развития логического мышления и воображения .

 Главные задачи, поставленные перед нашей школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. И среди них особое значение уделяется дидактическим играм на уроках математики.

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” [11]

*Цель моей статьи* - выяснить наиболее эффективные методы использования дидактических игр на уроках математики в начальной школе.

Главная задача состоит в создании условий для того ,чтобы ребенок выступал не как исполнитель воли учителя ,а был человеком, активно действующим ,был «субъектом активной деятельности».

*Объектом* исследования является развитие личности , процесс обучения математике младших школьников.

*Предметом* исследования выступает развития познавательной деятельности , совокупность методов и средств обучения, которые использует учитель на уроках математики в начальной школе.

Глава 1 Теоретико-методологическая основа исследования проблемы игровой деятельности

1.1. Понятие об игре и её видах

Игра имеет особое важное значение в жизни детей дошкольного и младшего школьного возраста.

 В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры самым тесным образом связаны с учебно-воспитательным процессом. Они используются в качестве одного из способов обучения различным предметам в начальной школе, в том числе особое место данные игры занимают на уроках математики.

В дидактических играх ребёнок сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия и правила.

1.2. Особенности использования игр в 1 классе.

Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.
2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.
3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.
4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому - труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель

помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

Дидактические игры особенно необходимы в воспитании и обучении детей шестилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внешне даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого участие в игре невозможно. Как показывают наблюдения за детьми шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её чрезмерном использовании ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

Глава 2 Методика использования дидактических игр на уроках математики

в 1 классе.

2.1. Особенности использования дидактических игр при объяснении нового

материала.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

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 приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру *“Составим поезд”*:

*Дидактическая цель:* ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

*Содержание игры:* учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: “Я первый вагон”. Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: “Один да один, получится два”. Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение:

“Два да один – это три”. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: “Три без одного – это два. Два без одного – это один”.

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.

*“Хлопки”*

Содержание игры: учитель на магнитном моделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру, (учитель задаёт ритм хлопков).

Изучая числа первого десятка, важно сравнивать каждое предыдущее число с последующим и наоборот. Для этого предназначены игры *“Лучший счётчик”, “Число и цифру знаю я”.*

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

Работа над составом числа начинается в разделе “Нумерация чисел первого десятка”. Состав чисел от одного до пяти дети в этот период должны знать на память, состав чисел 6-10 можно рассматривать на наглядной основе, на следующем этапе дети знакомятся с составом чисел на основе сложения по памяти. На третьем этапе дети воспроизводят состав чисел на основе выявленной закономерности: числа, стоящие на одинаковых местах (слева и справа) в числовом ряду, составляет в сумме последнее число в этом ряду.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

Установлению связи между устной и письменной нумерацией поможет известная игра “Молчанка”.

Содержание игры: учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

Приведённые примеры далеко не исчерпывают всего разнообразия игр. Учитель может придумывать свои игры, используя местный материал, учитывая индивидуально-психологические особенности своих детей.

При написании работы использовался материал, накопленный при работе в подготовительном классе “Б” школы № 11 г. Измаил, на уроках математики в классе проводились различные дидактические игры. Например, на уроке по теме “Состав числа 5” проводилась дидактическая игра *“Подарки Петрушки”:*

*Дидактическая цель:* ознакомить с составом числа 5.

*Средства обучения:* иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

*Содержание игры:* учитель сообщает, его на урок в гости пришёл Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Весёлый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Весёлому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

При изучении темы состав числа 10 была проведена игра

*“Украсим ёлку игрушками”:*

*Дидактическая цель:* знакомство с составом числа 10.

*Средства обучения:* рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.

*Содержание игры:* учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. И нам с вами тоже надо нарядить ёлку. Наша ёлка - математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке - звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку. Учитель должен поощрять слабых детей.

Данные дидактические игры помогли учащимся осмысленно усвоить состав числа. Дети чувствовали себя свободно, непринуждённо, с интересом участвовали в играх.

2.2. Способы использования дидактических игр при закреплении материала

На уроках закрепления нового материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов и т.д. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и направить внимание на проговаривание вслух правил, свойств, вычислительных приёмов.

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 10 и выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число комбинаций. Можно провести игру в виде соревнования по рядам. Также здесь можно предложить игру *“Контролёры”.*

*Дидактическая цель:* закрепление знания состава чисел первого десятка.

*Содержание игры:* учитель распределяет детей на две команды. Два контролёра у доски следят за правильностью ответов: один - первой команды, второй – другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счёт про себя (например 6 - прибавил 1, 7 - прибавил 2, 8 - прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы и называется состав числа. Учитель говорит: “Восемь - это...”, ученики продолжают: “Пять и четыре”. Контролёры показывают зелёные круги в правой руке, если согласны с ответом, красные - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу сделать несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

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 быстрей сосчитает? ”.*

*“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).

*“Кто быстрей 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. 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:

*“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. Прочитайте слово и запишите его.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 4 | 5 | 7 |  |
| 80 | В | Е | П | 84, 87, 27, 55, 85, 24 |
| 50 | Д | Р | М |  |
|  20 | О | О | Е | Ответ: Вперед |

*“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 построится так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

*“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 говорит: “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 проведение игра “Рыболовы”:

Дидактическая цель: анализ однозначных и двузначных 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 21 до 100” 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 | 65 | 59 | 63 | 55 |
| 10 | 23 | 1 | 15 | 61 | 74 | 52 | 66 |
| 3 | 17 | 21 | 7 | 54 | 68 | 72 | 58 |
| 19 | 6 | 9 | И | 70 | 57 | 60 | 62 |
| 24 | 2 | 16 | 22 | 75 | 53 | 67 | 73 |
| 13 | 20 | 5 | 18 | 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.

2.3. Особенности применения дидактических игр при обобщении знаний учащихся

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 20” 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 20. У каждого ребёнка бабочка из картона жёлтого цвета, на обратной стороне которой записаны числа. Один из вызванных к доске учеников ловит бабочку, прикреплённую 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 100” 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.

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

*Ход игры:* учитель объявляет, что 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 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: “Найди цифру”*

На доске два плаката, где в беспорядке прикреплены цифры от 1 до 30. 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 15 мямзиков, а на другой - на 7 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 6 пусиков, а потом ещё 12 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:

1. У Кости было 20 больших хрямзиков и 7 маленьких. Когда он узнал, что это такое, он всё побросал и отскочил подальше. Сколько хрямзиков бросил Костя?
2. 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 справится 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 21 до 100.

*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 сторону читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в котором 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 Медвежонка.

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

 43=я + 3

я = 20 + 9

57 = 50 + я

35 = 30 я 5

1я = 10 + 5

я4 = 40 + я

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

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, 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.

Выводы

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.

В ходе нашего исследования, выявлено, 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.

Дидактическая игра может быть использована как и 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.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся не только сконцентрировать внимание, но 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.

Таким образом, дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

В ОШ №11 г. Измаила игра является средством воспитания умственной активности детей .Дети охотно преодолевают значительные трудности ,развивают способности и умение ,что облегчает процесс усвоение знаний .Для развития творческих способностей мы от репродуктивных методов обучения переходим к продуктивным ,когда наши ученики не только показывают понимание изучаемого явления ,но и решают задачи ,вскрывая причинно-следственные связи между ними ,умеют связать изучаемый материал с практикой ,с жизнью.

**Список использованной литературы**

1. Аникеева Н.Б. Воспитание игрой : книга для учителя / [Н.П. Аникеева](http://lib.mgppu.ru/OpacUnicode/index.php?url=/auteurs/view/4105/source:default). – Москва : Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Амонашвили Ш. А. В школу – с шести лет / Ш. А. Амонашвили. – Москва : Педагогика, 1986. – 176 с.
3. Бочек Е.А. Игра-соревнование “Если вместе, если дружно” //Начальная школа, 1999, №1.
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология/Л.С. Выготский.- Москва,1991
5. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. - М., 19%
6. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. - Ярославль, 1997 Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990 Кружецкий В. А. Психология. - М., 1986
7. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах/ Е.Н.Кушнерек . - Минск, 1987
8. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре/ Д.В.Менджерицкая.- Москва ,1982.-114с.
9. Перова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике/М.Н. Перова.-Москва.
10. Попова В.И. Игра помогает учиться. //Начальная школа, В.И.Попова 1987, №2.
11. Перокова О.И., Сазанова Л.И. Раз, два, три - отвечай. - М., 1993
12. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр. Под.ред. Акпшной А., Акпшной Т., Жарковой Т. – Москва , 1990
13. Сухомлинский В.А. О воспитании / В.А. Сухомлинский.- Москва,1985.- 93с.
14. Чилинрова Л.А., Спиридонова Б.В. Играя, учимся математике Л.А.Чилинрова ,Москва,1993.-6с
15. Щедровицкий Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры. // Психология и педагогика игры дошкольника/Г.П.Щедровицкий.-Москва,1996.-24с.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры /Д.Б. Эльконин .-Москва, 1978.-277с.