

---

# ГБОУ ООШ с. Тяглое Озеро

## **Опыт использования игровой технологии на уроках математики в 1 классе**

**Жилина Н.Е., 2018 год**

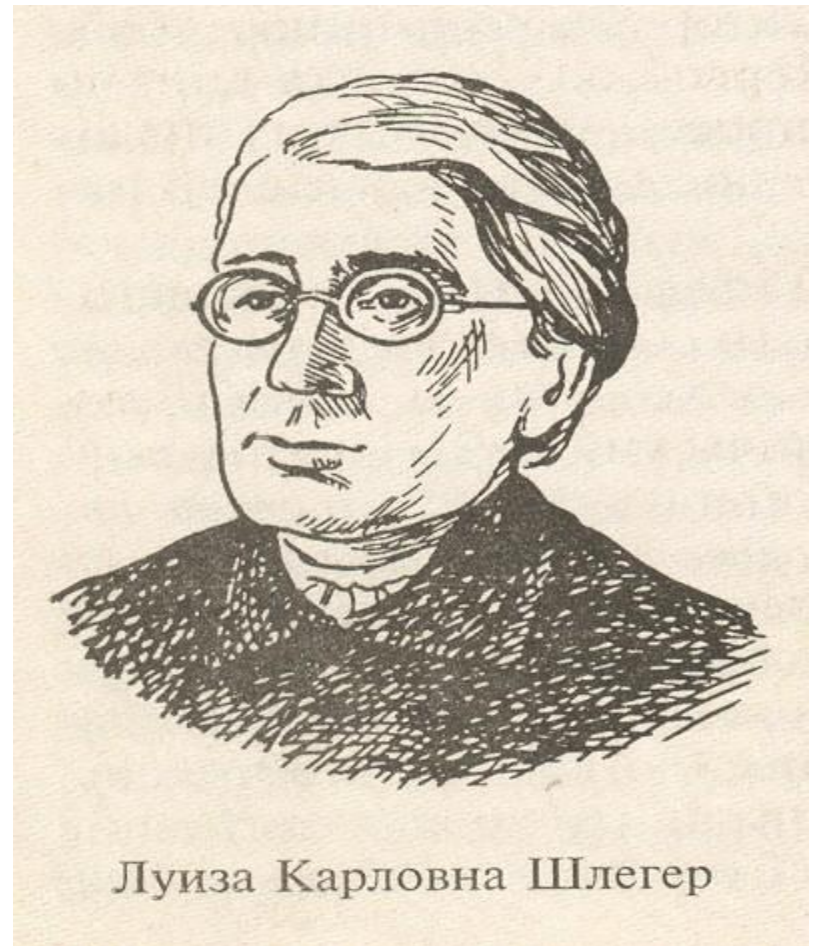
---

---

Луиза Карловна Шлегер (1863-1942)

Русский и советский педагог, деятель в области дошкольного воспитания и начального обучения.

**«Игра – это естественная жизнь детей и ни в коем случае не пустая забава. К игре надо относиться с величайшим вниманием и серьёзностью»**



# Какое же значение имеет игра?

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.

# На уроках математики использую «Тренажёры-карточки»

## «Сложение и вычитание в пределах 10»

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	1+1	2+1	3+1	4+1	5+1	6+1
<b>2</b>	2+2	3+2	4+2	5+2	6+2	7+2
<b>3</b>	3+3	3+0	4+3	5+3	6+3	7+3
<b>4</b>	4+4	4+0	7+1	8+1	9+1	8+2
<b>5</b>	5+5	5-5	4-4	3-3	2-2	1-1
<b>6</b>	1-0	2-0	3-0	4-0	5-0	6-0
<b>7</b>	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
<b>8</b>	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2
<b>9</b>	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3	9-3
<b>10</b>	5-4	6-4	7-4	8-4	9-4	9-2
<b>11</b>	6-5	7-5	8-5	9-5	8-1	9-1
<b>12</b>	10-1	10-2	10-3	10-4	10-5	10-10
<b>13</b>	5+0	6+0	7+0	8+0	9+0	10+0

## «Сложение и вычитание в пределах 20»

	1	2	3	4	5	6	7
1	6+4	6+6	6+8	6+10	6+5	6+7	6+9
2	7+3	7+5	7+7	7+9	7+4	7+6	7+8
3	8+2	8+4	8+6	8+8	8+3	8+5	8+7
4	9+1	9+3	9+5	9+7	9+9	9+2	9+4
5	9+6	9+8	9+10	10+1	10+3	10+5	10+7
6	10+9	10+2	10+4	10+6	10+8	10+10	10-0
7	11-1	11-3	11-5	11-7	11-9	11-10	11-0
8	11-2	11-4	11-6	11-8	12-10	12+1	12-12
9	12-2	12-4	12-6	12-8	12-1	12-3	12-5
10	12-7	12-9	13-10	13+1	13-4	13-6	13-8
11	13-1	13-3	13-5	13-7	13-9	14-10	14-1
12	14+1	14-4	14-6	14-8	14-5	14-7	14-9
13	15-1	15-5	15-7	15-9	15-6	15-8	15-10
14	16-1	16-6	16-8	16-10	16-7	16-9	16+0
15	17-1	17-7	17-9	17-8	17-10	17-0	17+1
16	18-1	18-8	18-9	18+1	18-10	16+1	15+1
17	19-1	19-9	19+1	19+0	20+1	20-1	18+0

---

Основная задача занимательного материала, используемого на уроках математики, состоит в том, чтобы помочь детям в усвоении учебного материала

**Форма проведения игры может быть разной**

- коллективной
  - индивидуальной
  - групповой
-

---

Если в классе 15 учащихся, то и заготавливаю для каждого карточку. Провожу в виде игр:

1. **«Пассажиры»**

Ученики «по цепочке» решают примеры по карточке. Если ответ ученика – неверный, то наехал на кочку.

2. **«Футболисты»**

Делимся на 2 команды, неверный ответ – гол.

3. **«Рыбаки»**

Карточка с примерами – это удочка, сколько ученик решил примеров правильно, столько он поймал рыбы.

4. **«Хоккеисты»**

Карточка – это хоккейное поле, сколько правильных ответов – столько забитых голов.

---

# Игра «Найди число» по теме «Вычитание в пределах 10»

(учитель называет код, например: а4, а дети отвечают или записывают 5)

	1	2	3	4	5
<b>а</b>	<b>10-□=9</b>	<b>7-□=6</b>	<b>9-□=8</b>	<b>8-□=3</b>	<b>10-□=2</b>
<b>б</b>	<b>4-□=0</b>	<b>5-□=3</b>	<b>6-□=5</b>	<b>10-□=6</b>	<b>2-□=1</b>
<b>в</b>	<b>8-□=6</b>	<b>10-□=4</b>	<b>7-□=3</b>	<b>8-□=0</b>	<b>□-5=0</b>
<b>г</b>	<b>7-□=1</b>	<b>3-□=1</b>	<b>8-□=7</b>	<b>□-1=4</b>	<b>6-□=1</b>
<b>д</b>	<b>9-□=7</b>	<b>8-□=2</b>	<b>4-□=2</b>	<b>9-□=4</b>	<b>□-4=2</b>
<b>е</b>	<b>4-□=3</b>	<b>6-□=3</b>	<b>10-□=8</b>	<b>□-1=9</b>	<b>6-□=4</b>
<b>ё</b>	<b>7-□=5</b>	<b>9-□=3</b>	<b>5-□=2</b>	<b>8-□=5</b>	<b>□-7=0</b>
<b>ж</b>	<b>10-□=7</b>	<b>3-□=2</b>	<b>9-□=6</b>	<b>□-2=0</b>	<b>7-□=2</b>
<b>з</b>	<b>8-□=4</b>	<b>5-□=1</b>	<b>7-□=4</b>	<b>10-□=3</b>	<b>9-□=2</b>
<b>и</b>	<b>□-2=6</b>	<b>□-3=7</b>	<b>□-2=5</b>	<b>3-□=0</b>	<b>9-□=0</b>
<b>й</b>	<b>□-3=5</b>	<b>□-1=6</b>	<b>□-4=8</b>	<b>10-□=5</b>	<b>6-□=4</b>



# Игра «Найди число» по теме «Сложение в пределах 10»

Работа по «цепочке»:

ученик называет код, а следующий «Мой ответ ...»

	1	2	3	4	5
<b>а</b>	$1 + \square = 2$	$3 + \square = 6$	$\square + 2 = 8$	$\square + 4 = 6$	$4 + \square = 6$
<b>б</b>	$5 + \square = 9$	$4 + \square = 5$	$\square + 5 = 7$	$\square + 4 = 9$	$2 + \square = 5$
<b>в</b>	$6 + \square = 8$	$8 + \square = 10$	$\square + 1 = 2$	$\square + 3 = 8$	$5 + \square = 7$
<b>г</b>	$3 + \square = 7$	$7 + \square = 8$	$\square + 3 = 10$	$\square + 6 = 9$	$3 + \square = 8$
<b>д</b>	$2 + \square = 3$	$6 + \square = 9$	$\square + 3 = 6$	$\square + 4 = 10$	$4 + \square = 8$
<b>е</b>	$4 + \square = 7$	$2 + \square = 4$	$\square + 1 = 8$	$\square + 7 = 9$	$5 + \square = 10$
<b>ё</b>	$8 + \square = 9$	$3 + \square = 9$	$\square + 2 = 8$	$\square + 7 = 10$	$6 + \square = 7$
<b>ж</b>	$5 + \square = 8$	$2 + \square = 6$	$\square + 5 = 10$	$\square + 1 = 4$	$7 + \square = 10$
<b>з</b>	$4 + \square = 9$	$7 + \square = 9$	$\square + 3 = 9$	$\square + 2 = 4$	$5 + \square = 6$
<b>и</b>	$\square + 1 = 3$	$\square + 4 = 7$	$\square + 3 = 8$	$\square + 6 = 8$	$\square + 2 = 6$
<b>й</b>	$\square + 3 = 5$	$\square + 1 = 6$	$\square + 2 = 5$	$\square + 2 = 9$	$\square + 2 = 9$

## Успех игры во многом зависит от чёткого объяснения правил.

- Вначале целесообразно разъяснить детям игровое задание, а потом способ его выполнения. Тогда ребята поймут, почему надо выполнять правила.
- Учителя должен интересовать результат игры, который является показателем уровня усвоения детьми знаний, степени сформированности навыков, способности применять знания. Кроме того, результат игры показывает, установились ли положительные взаимоотношения в коллективе.

---

«Карточки-тренажёры» и «Найди число»  
придуманы мною для отработки вычислительных  
навыков на уроках математики в 1 классе

- С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки устной речи.
  - В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребёнка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать.
-

---

Игра делает интересным процесс обучения, облегчает усвоение материала.

- Через игровые формы решаются важные воспитательные задания – умение заботиться об окружающих, способность сочувствовать и дружить.
-

# Вывод

- игра вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу
- снимает утомление
- развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь
- показывает уровень усвоения детьми знаний

# Интернет-ресурс, содержащий информацию о публикации игр



Спасибо за внимание!

