

Дидактические игры на уроках математики в начальной школе

В начальной школе необходимо закрепить основные знания по математике, заинтересовать ребенка учебной деятельностью. В силу своих возрастных и особенностей младшие школьники не способны овладевать информацией в полном объеме, чем дети старшего возраста. Стоит помнить, что происходит слияние игровой и учебной деятельности, борьба внутренних и внешних мотивов ребенка. Во избежание затруднений и для улучшения деятельности на уроке практикуется использование дидактических игр на уроках математики.

*Формирование атмосферы игры на занятиях
вырабатывает познавательный интерес,
динамичность и стимулирует появление
познавательной деятельности учеников, понижает
утомляемость, дает возможность сосредоточения
внимания . Длительность игры 8–12 минут, учащиеся
играют, и тем самым непроизвольно совершенствуют и
закрепляют вычислительные навыки.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ

Тип урока.	Дидактические игры.	Назначение игры.	Реализация диф. подхода
Изучение нового материала.	Игры, связанные с исполнительской деятельностью детей	Усвоение новых понятий и способов	Распределение ролей
Закрепление ЗУН.	Игры на воспроизведение свойств, приёмов, алгоритмов и их преобразование.	Выработка умений и навыков, применение их на практике.	Содержание заданий
Обобщение и систематизация ЗУН.	Игры, контролирующие, преобразующие и творческие, включающие элемент поисковой деятельности.	Установление уровня овладения теоретическими знаниями и способами познавательной деятельности.	Распределение ролей и содержание заданий.

РАССМОТРИМ НА ПРАКТИКЕ ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

«Домино». Игра проводится в парах. Учащиеся получают индивидуальные карточки, примеры подобраны по принципу совпадения ответов у пары учащихся (например, $81:9$ и $27:3$), что позволяет осуществить взаимопроверку. Игра позволит определить уровень знаний учащихся табличных случаев умножения и соответствующих случаев деления

$$81:9$$

$$63:7$$

$$6 * 4$$

$$4*9$$

$$27:3$$

$$18:2$$

$$8 * 3$$

$$6*6$$

Угадай слово. Учащимся предлагается расшифровать слово, порядок букв в котором, зависит от значения выражений (Приложение №1). Такое задание требует от учащихся правильного выполнения вычислений, результаты которых необходимо сравнить выстроить в цепочку для получения необходимой комбинации.

67 000:1 000	Л
9 600: 100	Е
39 000x10	Я
6 200x100	Б
102 000:10	Ч
83 000:100	И
300x100:10	К
900x10:100	С
152 000:1000	Н

«Сундучок». Кузька потерял сундучок. Его нашли кикиморы и утащили в болото. Взять сундучок можно, только прыгая по кочкам. Но не все кочки надежны. Около болота доска. Перемножь цифры на доске и обведи карандашом кочки, на которые Кузька может наступать. Прыг-прыг - и сундучок достанешь.

Доска:

$$3 \times 9 = 32 : 4 = 2 \times 8 = 4 \times 9 =$$

$$4 \times 7 = 21 : 3 = 15 : 5 = 20 : 4 =$$

$$2 \times 6 = 18 : 2 = 28 : 7 = 36 : 4 =$$



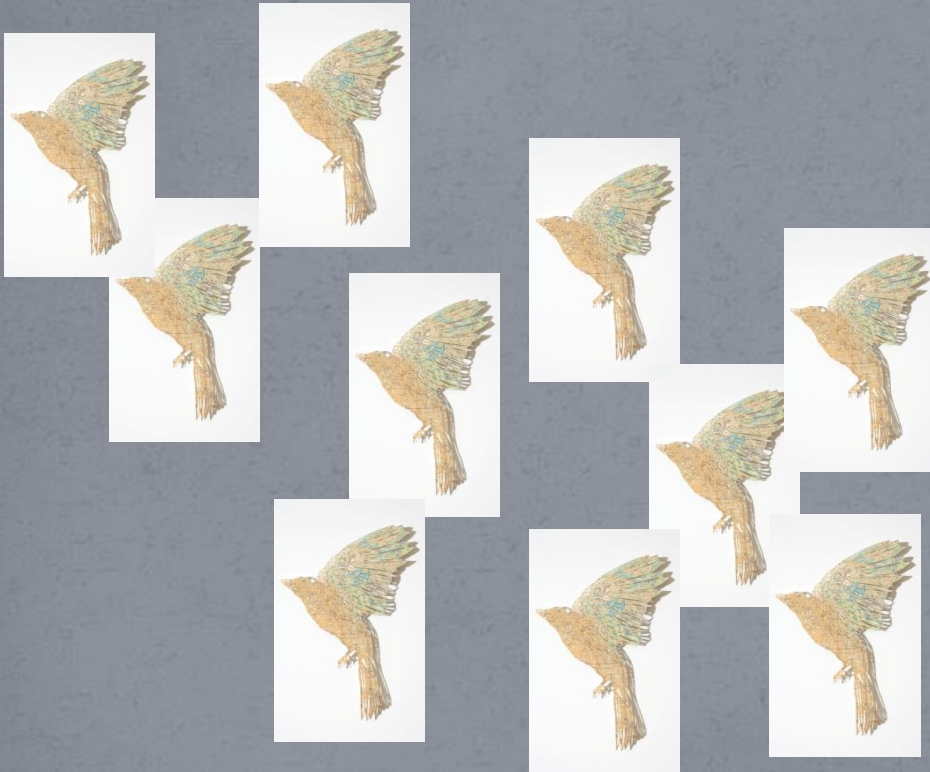
Не скажу. Эта игра способствует целенаправленному формированию механизмов переключения внимания. Игра строится так: учащиеся считают от 10 до 100 по одному. Вместо чисел, которые делятся, например, на 2, они говорят: «Не скажу!».

Здесь механизм переключения внимания состоит в том, что обычно произносимое учащимися при проверке табличного умножения заменяется выражением «Не скажу» в процессе называния натурального ряда чисел.

“Освободи птичку”

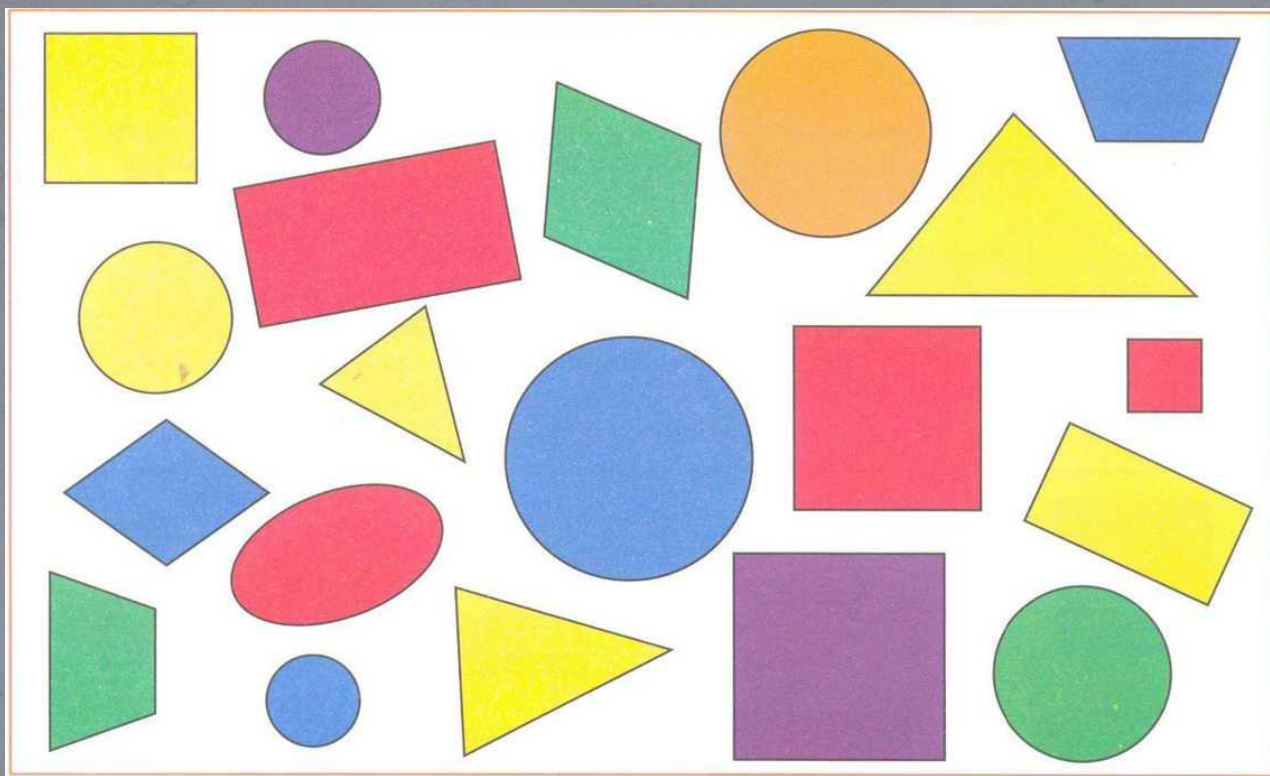
Дидактическая цель: обобщение знания чисел от 21 до 100.

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.



“Собери робота”

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



День и ночь. Когда учитель произносит слово «Ночь» учащиеся кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счета на деление и умножение. Следует небольшая пауза, затем учитель говорит «День» дети садятся прямо и те, кто сосчитал, поднимает руку и говорят ответ.

Детям очень нравится эта игра. Она ценна тем, что дает возможность сосредоточиться при счете более рассеянными детям, приучает их воспринимать примеры не по записи, а на слух