

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОВОЙ И  
УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ  
ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ  
МАТЕМАТИКИ В УСЛОВИЯХ  
РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НОО**

**Татарникова Вера Николаевна**

**“Игра – это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности”**

**В.А.Сухомлинский**

**«В игре раскрывается перед детьми мир,  
раскрываются творческие способности  
личности. Без игры нет и не может быть  
полноценного умственного развития»**

**В.А. Сухомлинский**

- ▣ **Актуальность** данной проблемы обусловлена современными требованиями развития педагогической теории и практики – новыми требованиями стандарта второго поколения (ФГОС)
- ▣ **На практике необходимо** применяя игровые технологии ,научить учеников самостоятельно приобретать знания, мыслить и применять их в учебной деятельности.



- Важнейшей задачей современной системы образования (ФГОС) является формирование совокупности **«универсальных учебных действий» (УУД)**, обеспечивающих «умение учиться», способность личности к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта, а не только освоение учащимися конкретных предметных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин.





# ФГОС

- В составе основных видов универсальных учебных действий (УУД), диктуемом ключевыми целями общего образования, можно выделить четыре блока:

1) *личностный*;

2) *регулятивный* (включающий также действия *саморегуляции*);

3) *познавательный*;

4) *коммуникативный*.



# ИГРА как метод повышения мотивации учения

- человек запоминает **10%** из того, что он **читает**;
- **20%** из того, что он **слышит**;
- **30%** из того, что он **видит**;
- **70%** из того, что он **говорит** сам;
- **90%** из того, что он **сам делает**.



# ПРИ ПОДБОРЕ И ПРОВЕДЕНИИ ИГР НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ:

- Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
- Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей
- Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения



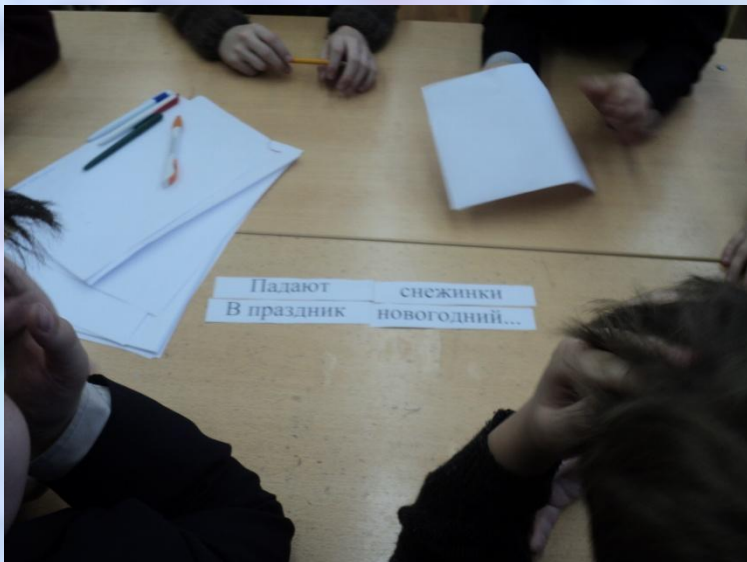


4. Необходима продуманность системы оценивания за участие и результат игры
5. При проведении игры большое значение имеет динамичность, эмоциональная привлекательность.
6. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.
7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.
8. По окончании игры необходимо проведение обсуждения хода игры и ее итогов.





# ПЕРЕХОДНОЙ ФОРМОЙ ОТ ИГРЫ К УЧЁБЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА.



Дидактическая игра - это особая форма игрового обучения, когда у детей, чаще всего непреднамеренно, формируются необходимые УУД.



# ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР:

- Функция формирования психических новообразований (устойчивость и произвольность внимания, памяти, развитие мышления и т.д.);
- Функция формирования устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму и освоение им социальных ролей – **личностные УУД**;
- Функция формирования собственно учебной деятельности – **регулятивные УУД**;
- Функция формирования общеучебных и логических действий, действий постановки и решения проблем – **познавательные УУД**;
- Функция формирования навыков самоконтроля и самооценки – **личностные и регулятивные УУД**;
- Функция формирования адекватных взаимоотношений в классе, развитие навыков сотрудничества, совершенствование речевых навыков – **коммуникативные УУД**.



**По характеру** различают обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, творческие, коммуникативные профориентационные игры;

**По количеству участников** – индивидуальные, парные, коллективные, массовые игры;

**По виду деятельности** – физические (двигательные), интеллектуальные, трудовые, психологические игры;

**По форме** – путешествия, поручения, соревнования, предположения, загадки, беседы, настольно-печатные, словесные, сюжетно-ролевые, предметные, коллективные дидактические, компьютерные игры;





# СТРУКТУРНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ:

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) игровые действия;
- 4) правила игры;
- 5) результат ( подведение итогов).



## ВИДЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР:

- ❖ игры – путешествия;
- ❖ игры – поручения;
- ❖ игры – предположения;
- ❖ игры – загадки;
- ❖ игры – беседы.



# ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ПРОВЕДЕНА НА ЛЮБОМ ЭТАПЕ УРОКА!

В **начале урока** цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность.

В **середине урока** дидактическая игра должна решать задачу усвоения темы.

В **конце урока** игра может носить поисковый характер.

В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: **исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую** – это способствует более полному и быстрому овладению детьми метапредметными УУД.





# ТЕМА: «ПИСЬМЕННАЯ НУМЕРАЦИЯ ЧИСЕЛ В ПРЕДЕЛАХ 20». НА ЭТОМ ЭТАПЕ МОЖНО ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРУ «МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭСТАФЕТА»

- Дидактическая цель: ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.
- Средства обучения: 10 кругов и 10 треугольников, числа на карточках.
- Содержание игры: учитель делит класс на группы по 4 человека и проводит игру-соревнование. Дети распределяют между собой роли (после объяснения учителем правил игры) Первый ученик из первой группы иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же группы называет цифрой обозначенное число, третий - его состав, четвёртый показывает число на карточках.
- Аналогичные упражнения выполняют учащиеся из других групп. Победит та группа, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.
- При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

## **Игра «Незнайка – математик».**

Оборудование: изображение Незнайки, примеры могут быть записаны на доске или на плакате.

Содержание игры: Учитель вспоминает с детьми эпизоды из сказки Н. Носова о том, как Незнайка хотел стать поэтом, художником, музыкантом. «А вчера, ребята, он решил стать математиком и решил много примеров, и всем малышам и малышкам хвастался, что теперь он вместе со Знайкой будет делать математические расчёты космических кораблей и ракет. А сегодня он принёс нам свои расчёты, чтобы мы его похвалили. Давайте посмотрим, какой он математик». Дети по рядам проверяют 3 столбика примеров, исправляют ошибки.

Итог урока: Как вы думаете, ребята, возьмёт ли Знайка к себе в помощники Незнайку? Чему ещё надо научиться Незнайке? Итог игры можно связать с новой темой урока.



УУ

Д

работа в группе -  
*коммуникативное  
действие*

распределение  
ролей и  
планирование  
своих действий -  
*регулятивные  
действия*

решение проблемы —  
*познавательные  
действия*

связи между целью  
учебной деятельности и ее  
мотивом, другими  
словами, между  
результатом учения, и тем,  
что побуждает  
деятельность, ради чего  
она осуществляется —  
*личностные действия*



## “Назови соседей числа”

Эта игра даёт возможность  
каждое число рассматривать  
не изолированно, а  
в связи с предыдущим  
и последующим числом.

3

4

5

7

8

9

5

6

7

4

5

6

УУ

Д

планирование  
своих действий -  
*регулятивные  
действия*

решение проблемы —  
*познавательные  
действия*

связи между целью учебной  
деятельности и ее мотивом,  
другими словами, между  
результатом учения, и тем,  
что побуждает деятельность,  
ради чего она  
осуществляется —  
*личностные действия*

Достоинства игровых технологий неоспоримы: игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы школьников – внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

игра повышает прочность полученных знаний, практически у всех учащихся класса повышает интерес к предмету;

игра позволяет организовывать учебно-познавательную деятельность, гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания;



При умелом сочетании игровой и учебной деятельности учитель на уроках достигает хороших результатов формирования универсальных учебных действий.





**БЛАГОДАРЮ ЗА  
ВНИМАНИЕ!**

