



# Кузьминова Елена Владимировна

учитель начальных классов  
МБОУ лицей № 104  
г. Минеральные Воды

«Активизация мыслительной  
деятельности учащихся на уроках  
математики в начальной школе».



## Актуальность темы:

**Современному обществу требуются люди, способные самостоятельно решать возникающие перед ними вопросы, а так же творчески подходить к своей работе. Всё это требует изменения содержания образования, функции обучения.**

**И главное место отводится начальному звену, так как именно в младшем школьном возрасте берёт своё начало развитие потребностей, способностей, склонностей, интересов учащихся.**

«Без игры на уроке невозможно увлечь ребёнка в мир знаний и нравственных переживаний, сделать его активным учеником и творцом урока.»

Ш.А. Амонашвили



## Условия повышения эффективности использования игры, которые способствуют активизации познавательной деятельности младших школьников.

- 1. Учет возрастных особенностей.
- 2. Использование материала различной степени трудности.
- 3. Использование разнообразных физминуток.
- 4. Построение нетрадиционных уроков.
- 5. Использование сюжетных игр.
- 6. Использование простой и емкой наглядности.
- 7. Применение игр-соревнований.
- 8. Использование нестандартных занятий.
- 9. Применение задач в стихах.

# Средства активизации познавательной деятельности на уроках математики :



- 1.Дидактические игры.
- 2.Уроки-путешествия.
- 3.Математические уроки-сказки.
- 4.Весёлые задачи в стихах.
- 5.Математические загадки.
- 6.Сказочные задачи.
- 7.Математические сказки.
- 8.Задачи занимательного характера
- 9.Головоломки.
- 10.Кроссворды.
- 11.Логические задачи.

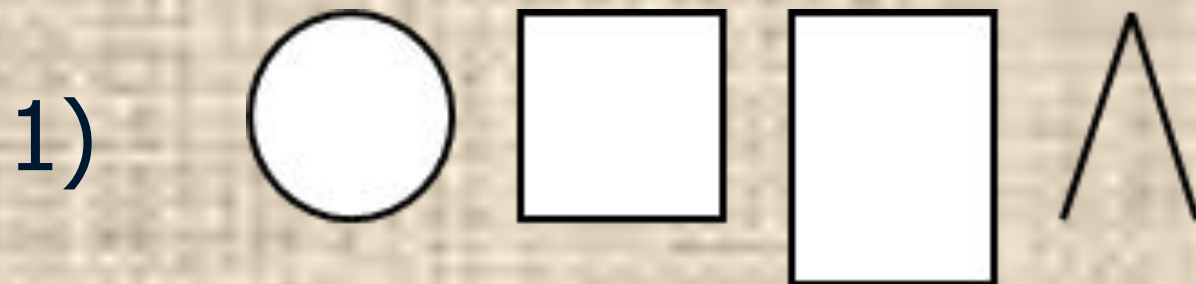


# дидактические игры

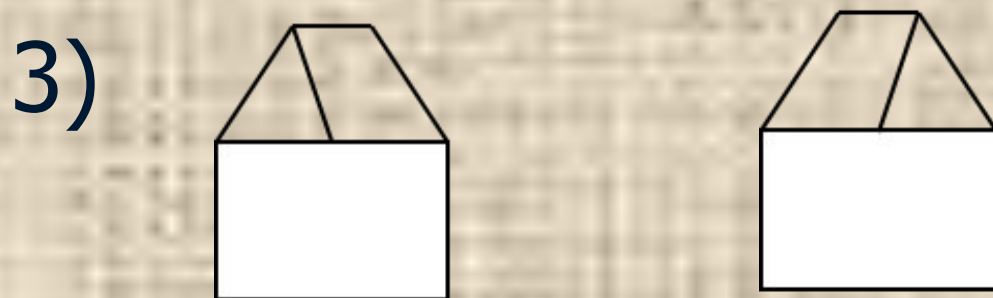
## Требования при организации игр:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал игры должен быть посилен для всех детей.
2. Дидактический материал должен быть прост и по изготовлению, и по использованию.
3. Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребёнок.
4. Подведение результатов игры должно быть справедливым и чётким.

# Логические упражнения :



2) **1, 3, 9, 11, 7, 5**





# Уроки-путешествия

- «В цирке»
- «Весёлые старты»
- «Плывём к Робинзону Крузо»
- «В зоопарке»
- «Полёт в космос»

Ни одного зевающего на уроке!







# Математические уроки-сказки

## Урок –сказка «Гуси-лебеди»

(на этапе закрепления знаний нумерации чисел от 1 до 10)





# Весёлые задачи в стихах:

**Белка, Ежик и Енот,  
Волк, Лиса, Малышка Крот  
На пирог пришли к Медведю.  
Вы, ребята, не зевайте:  
Сколько всех зверей, считайте!**



**Три кошки купили сапожки  
По паре на каждую кошку  
Сколько у кошек ножек?  
Сколько у них сапожек?**





# Математические загадки

**Вспушит она свои бока,**



**и четыре уголка,**

**себя, как ночь настанет,**

**Все равно к себе притянет.**

**Две сестрицы друг за другом.**

**Пробегают круг за кругом.**

**Коротышка - только раз,**

**Та, что выше - каждый час.**





Сказочные задачи –  
задачи со сказочными образами,  
сказочными сюжетами.

Встреча детей со знакомыми героями не  
оставляет их равнодушными.





# Математические сказки

Их можно включать в уроки математики при повторении или закреплении изученной темы и использовать во внеклассных занятиях.

- Сказка «О нуле»
- Сказка «Победа знаний»
- Сказка «Герой планеты Фиалка»





# Задачи занимательного характера

**Играют большую роль в привитии интереса к урокам математики.**

*Зайцы по лесу бежали,  
Волчьи следы по дороге считали.  
Стая большая здесь прошла.  
Каждая их лапа в снегу видна.  
Оставили волки 120 следов.  
Сколько, скажите, здесь  
было волков?*





**СЛОВООЛОМКИ:** Валя и Миша  
Володя только же, сколько Боря и Володя.  
Миша весит 32 кг, Боря 40 кг. Кто тяжелее:  
Валя или Володя?

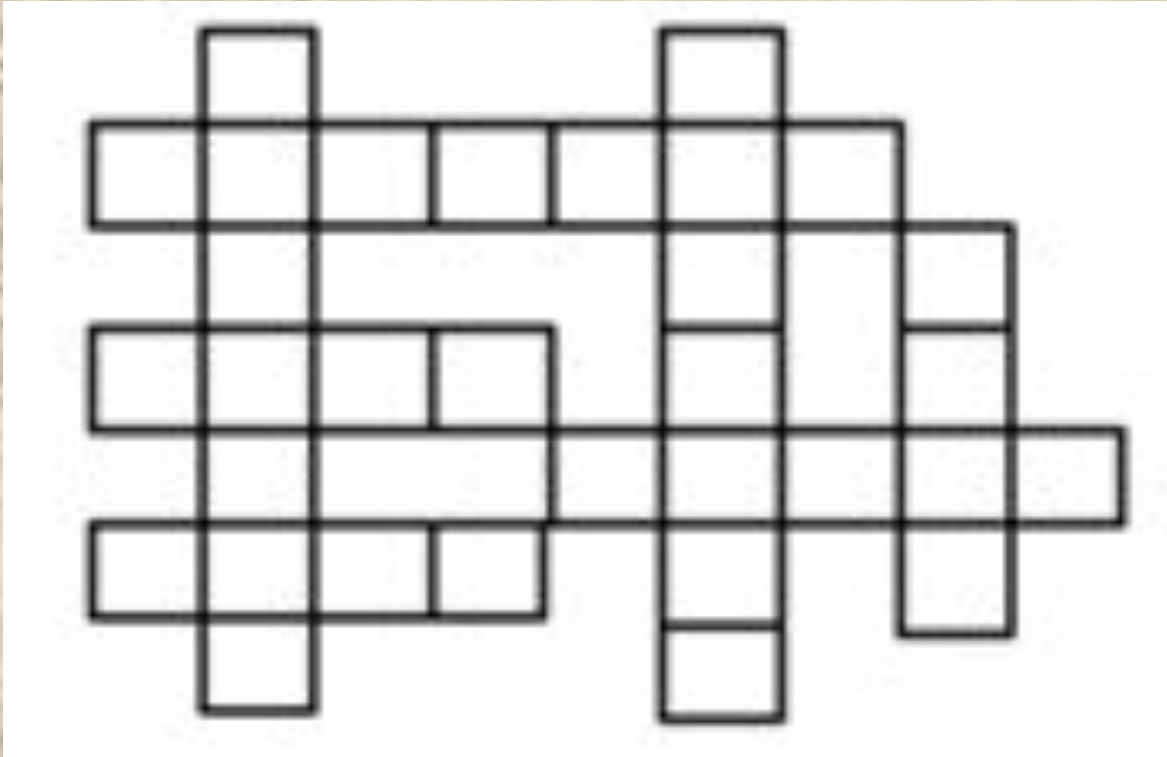
## Магические квадраты

<b>0</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>3</b>
<b>11</b>	5	6	<b>8</b>
<b>7</b>	9	10	<b>4</b>
<b>12</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>15</b>





# Кроссворды







# Логические задачи

- Шаралы
- Мегаграммы
- Логогрифы
- Числовые  
ГОЛОВЛОМКИ



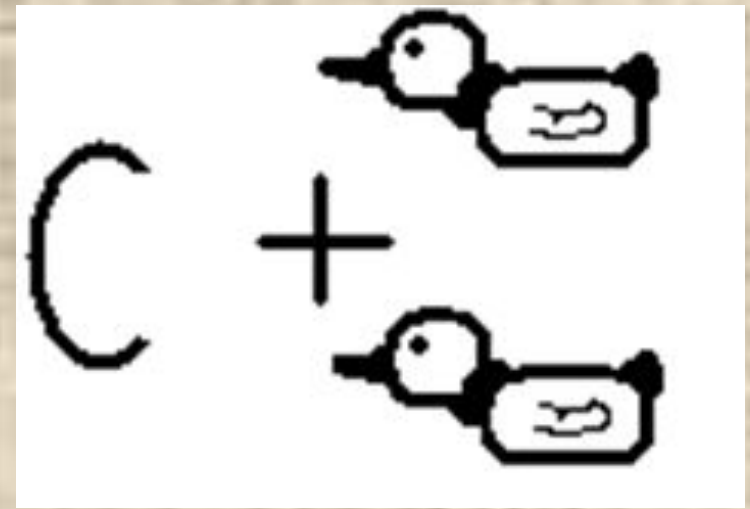
# Ребусы, пословицы, поговорки



## Меры времени



**день**



**сутки**



Не бери игру на урок, для того чтобы развлечься. Всё на уроке должно быть логически связано с темой и помогать раскрывать цели и задачи урока.