

# **МАОУСОШ №8**

**города Челябинска**

**Методическая разработка .**

**Тема: «Развитие мышления у учащихся  
начальных классов через  
дидактическую игру»**

**Выполнила :**

**учитель начальных классов  
Попкова Ольга Михайловна**

**Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Помня слова А. С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться умело использовать игру на уроке.**

# Дидактические игры по математике

# Тема: «Прямой счет»

## «Лабиринт»

**Цель:** Развитие логического мышления, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Описание:** Из альбомных листов изготавливаются карты-схемы, на которых в уголках изображены предметы или животные. Между ними расположены шарики с цифрами в свободном порядке.

**Задание:** Создается ситуация: помочь Красной Шапочке пройти к дому бабушки. Ученики соединяют линией шарики с цифрами по порядку.

# Тема: «Состав числа»

## «Математическая тучка»

**Цель:** Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Описание:** Из бумаги голубого цвета вырезается изображение тучки и к ней крепится карточка с числом. И также вырезаются капельки с числами.

**Задание:** Изготавливаются карточки по количеству групп и по одному примеру на участника группы. Решив пример, ученик передает ее соседу. Карточка проходит по кругу, т. е. Все члены команды решают примеры.

# Тема: «Сложение и вычитание с переходом через десяток»

## «Проверяем Незнайку»

**Цель:** Развитие зрительного сосредоточения, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

**Описание:** На карточках записаны примеры на сложение и вычитание, решенные с ошибками. Рядом прикрепляется изображение Незнайки.

**Задание:** Детям предлагается ситуация: Незнайка, решая примеры, допустил ошибки, надо их проверить и помочь Незнайке исправить ошибки. Дети решают примеры и исправляют ошибки, предварительно объясняя решение примера.

# Тема: «Сложение и вычитание двузначных чисел»

## «Цветик – семицветик»

**Цель:** Развитие внимания, устного счета, невербальное закрепление учебного материала.

**Описание:** Из цветной бумаги делается большой и красочный цветок. На лепестках цветка написаны числа, а в середине математические знаки (+ или -) и число.

**Задание:** Дети выбирают лепесток, составляют пример и решают его.

# Тема: «Табличное умножение»

## «Мальчики – Девочки»

**Цель:** Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

**Описание:** На карточках записаны примеры на умножение. На обратной стороне карточек наклеены разноцветные круги соответственно количеству команд.

**Задание:** Учитель показывает пример классу и перевертывает карточку обратной стороной. Если карточка синего цвета, то ответ хором называет первая команда, если красного – вторая команда и т. д. Выигрывает, та команда, которая допустила меньше ошибок.



# Тема: «Уравнение»

## «Незадачливый математик»

**Цель:** Развитие внимания, мышления, произвольное закрепление учебного материала (решение уравнений).

**Описание:** На карточках записаны примеры с пропущенными цифрами. Чуть в стороне прикрепляются вырезанные из цветной бумаги кленовые листочки с записанными на них цифрами и фигурка медвежонок.

**Задание:** Учитель предлагает следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на клиновых листочках. Подул ветер – и листочки разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики с ответами на свои места.

Каждая команда получает по одной карточке, и ищут листики с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

# **Дидактические игры по русскому языку**

# Тема: «Гласные и согласные звуки и буквы»

## «Разноцветные буквы»

**Цель:** Развитие внимания, зрительного восприятия, устной речи, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Описание:** Командам предлагаются для рассмотрения таблицы 5x5 клеток, где в клетках разными цветами изображены гласные и согласные буквы (использовано от 3 до 5 цветов).

**Задание:** Найти гласные буквы. Сколько их?

**Сколько синих согласных?**

**Сколько зеленых согласных?** и т. д.

Ответ дети показывают молча, подняв руки – числом пальцев. Команда первой правильно показавшая ответ, получает жетон и показывает найденные буквы, а остальные хором проговаривают звуки вместе с ним. Выигрывает та команда, которая наберет больше жетонов.

# Тема: «Парные звонкие и глухие согласные»

## «Хитрые буквы»

**Цель:** Закрепление учебного материала через игровую мотивацию

**Описание:** На карточках написаны два ряда по 10 слов, содержащих согласные, которые пишутся не так, как слышатся (хитрые буквы), и не содержащих таких согласных.

**Задание:** Как можно скорее найти и обвести кружком все "хитрые буквы". Слова для 1-го столбика: **ЗУБ, БОЧКА, САД, КОЛХОЗ, ДОЧКА, ДУБ, ЖАР, ИГРА, ПЕНЬ, ОТРЯД.** Слова для 2-го столбика: **МОРОЗ, ПОЧКА, ЗАВОД, ЭТАЖ, ТОЧКА, САПОГ, ШАР, ИКРА, ГОЛУБЬ, ТЕТРАДЬ.**

# Тема: «Слог»

## «Найди пару»

**Цель:** Закрепление учебного материала невербальными средствами.

**Описание:** Класс делится на группы. Каждая группа получает карточки со слогами:

**НА – СОС – КА – МЫШ – ЖИ – ЛЫ – НА – ВЕС**

**Задание:** Найти пару каждому слогу и записать эти слова.

(Вначале не надо говорить, что слоги взаимозаменяемы – дети должны открыть это сами.)

Подбор слогов производится таким образом, что они могут группироваться по-разному, образуя разные слова в зависимости от порядка.

# Тема: «Части речи»

## «Кто больше придумает?»

**Цель:** Развитие воображения, устной и письменной речи, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

**Описание:** Класс делится на группы и каждая группа получает сюжетную картинку (можно использовать иллюстрации к сказкам).

**Задание:** Написать как можно больше имен существительных. Выигрывает та команда, которая напишет больше всех имен существительных. Аналогичную игру можно провести и по другим темам, например «Глагол», «Имя прилагательное».

# Тема: «Вопросы «Кто?» и «Что?»»

## "Кто быстрее?"

**Цель:** Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

**Описание:** На карточках - два ряда слов, в каждом ряду - равное количество одушевленных и неодушевленных существительных.

**Задание:** Ученики подчеркивают слова, отвечающие на вопрос «кто?» - синим маркером, на вопрос «что?» - зеленым маркером.

# Тема: «Падежные окончания»

## «Прочти предложение»

**Цель:** Развитие внимания, устной речи, быстроты мышления.

**Описание:** Из альбомного листа изготавливаются карты, на которых записаны предложения, но в место существительных помещены соответствующие рисунки.

**Задание:** Читая предложение, учащиеся по рисункам называют имена существительные в соответствующем падеже, подбирая правильное окончание.



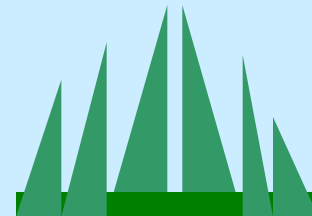
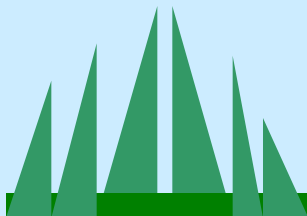
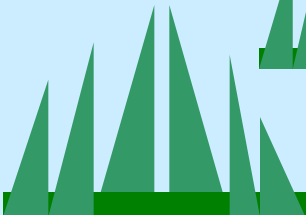
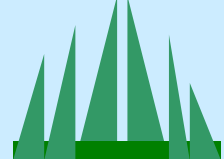
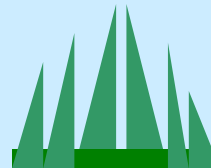
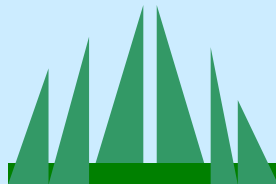
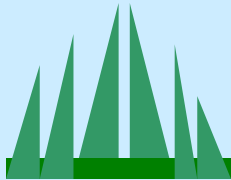
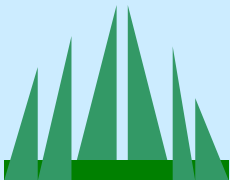
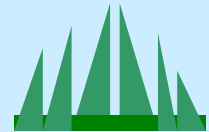
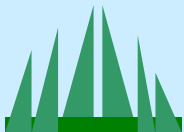
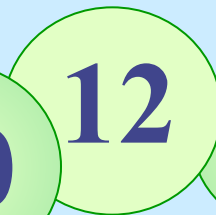
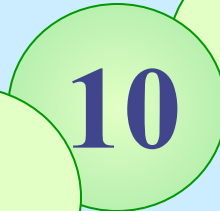
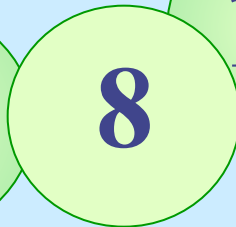
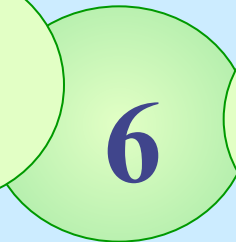
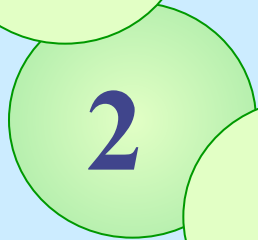
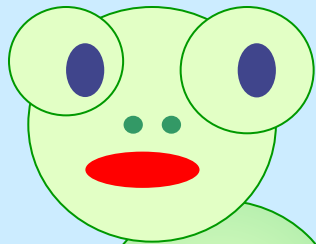
# Компьютерные игры на уроках

**Освоив информационные технологии возникла идея создать игровую программу для уроков. Чем же хороши игры с компьютерной поддержкой? Тем, что здесь нужно создать эту программу только один раз, использовать ее хоть на каждом уроке. Причем на основе одного и того же материала можно придумать много различных игр. Все они очень яркие, красочные, используемые герои или предметы движутся или перемещаются в пространстве.**

# Гусеница-растеряша

**Подходит для составления  
цепочек чисел по заданной  
закономерности.**

# Гусеница-растеряша



# **Рассади пассажиров**

**Подходит для отработки состава числа.**

**Форма работы - фронтально.**

# Рассади пассажиров

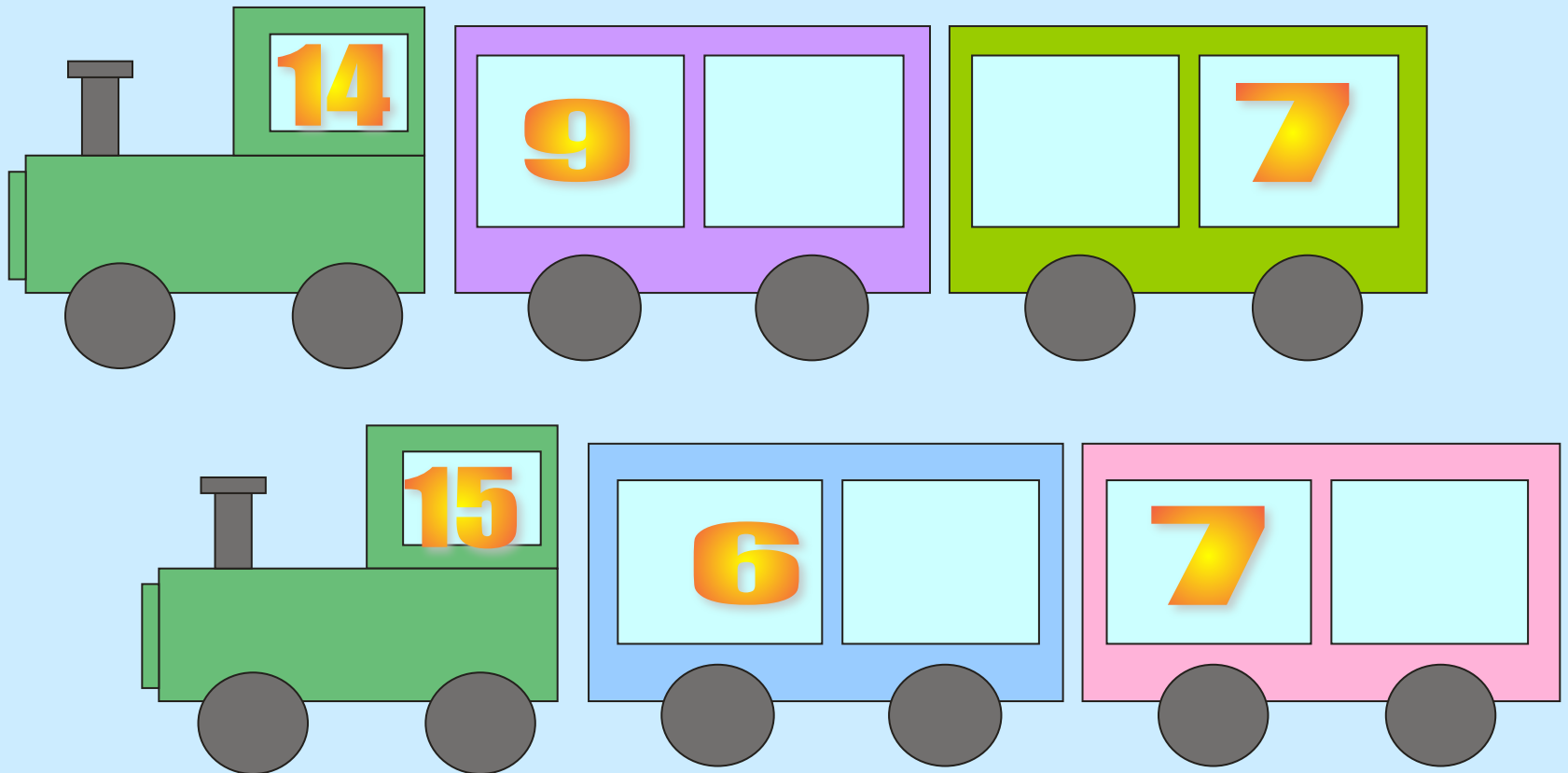
5

6

7

8

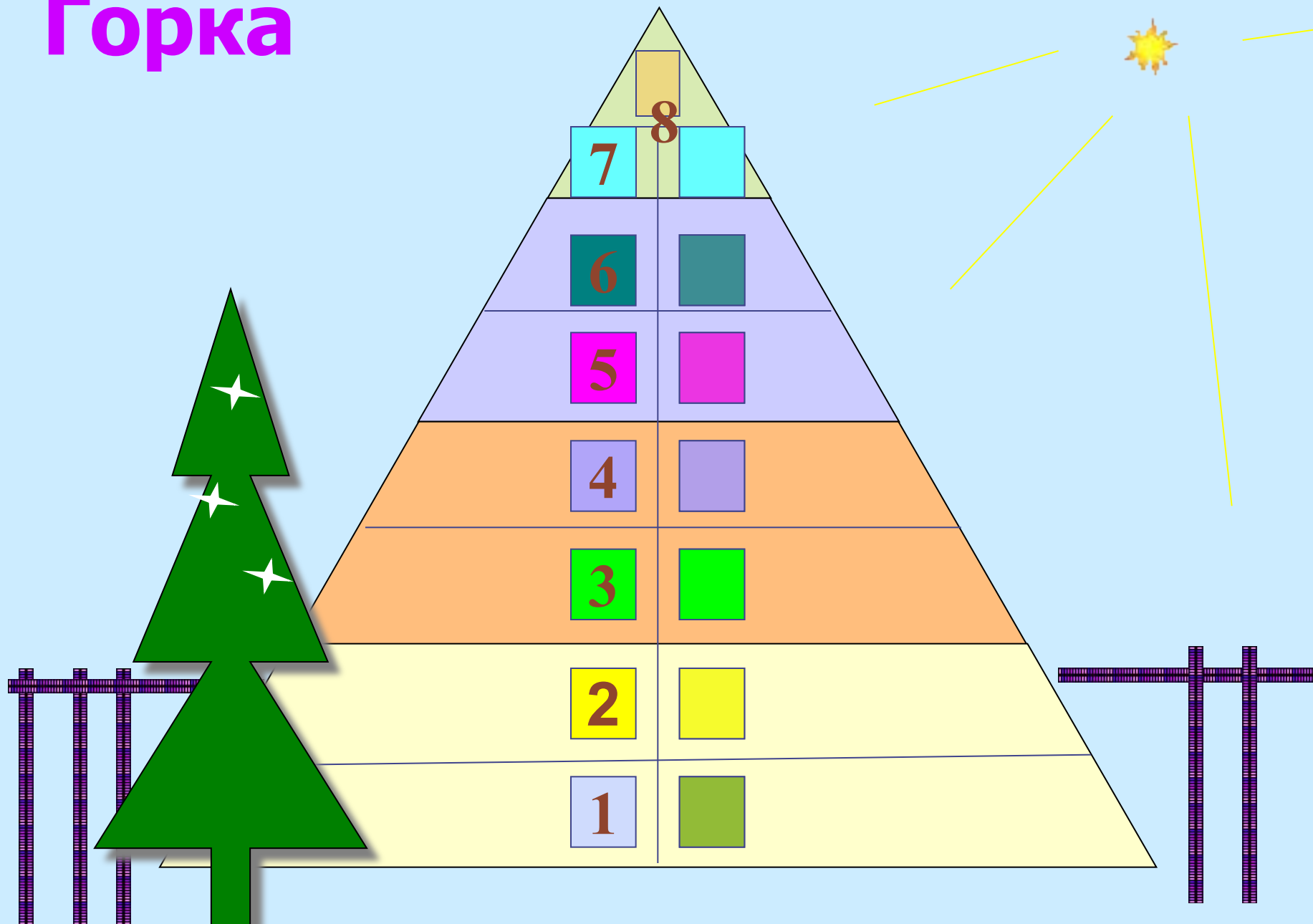
9



# Горка

**Подходит для отработки состава  
числа.**

# Горка

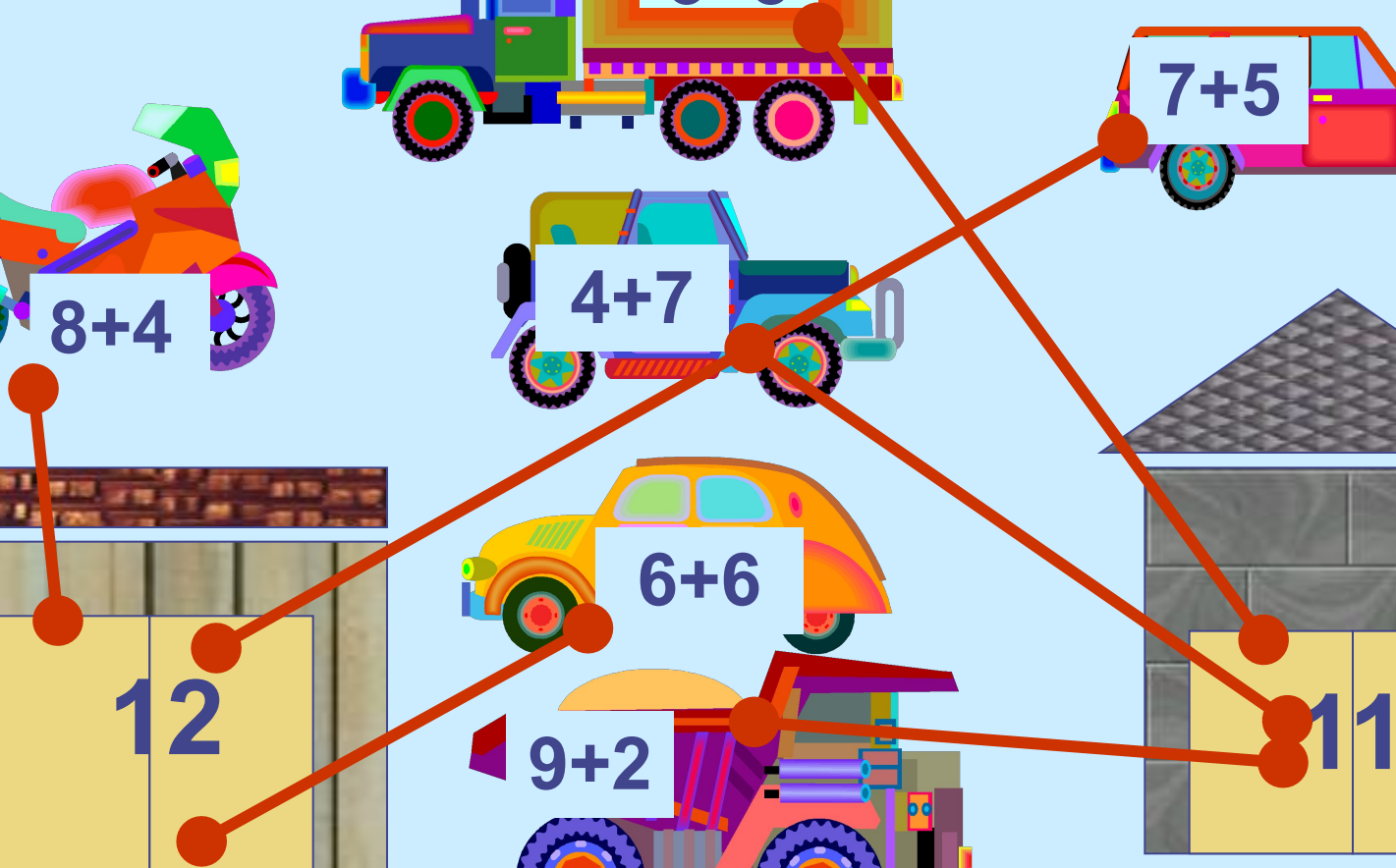
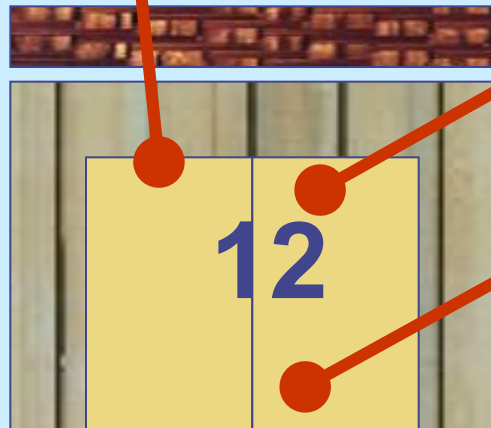
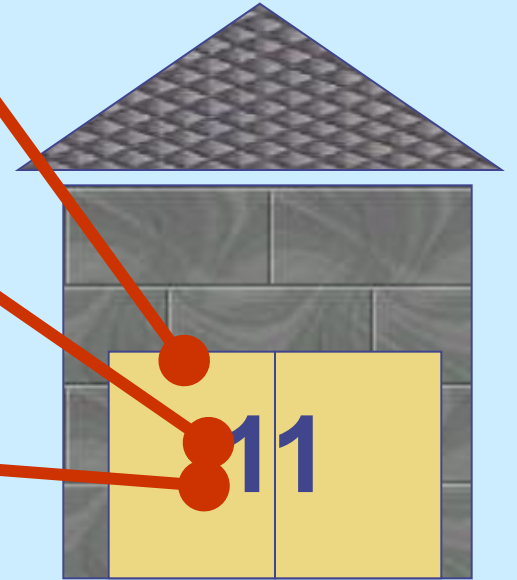
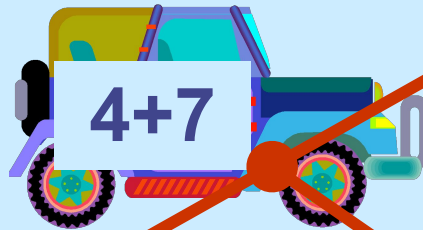
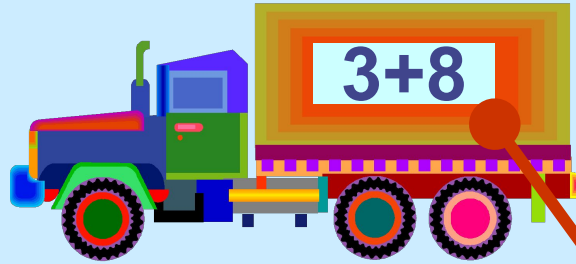


# Гараж

**Подходит для отработки состава числа. Форма проведения: фронтально или по командам.**



# Гараж




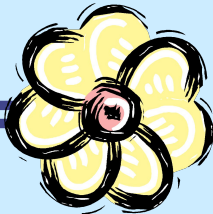
# Собери букет


**Сложение и вычитание в пределах  
100.**

**Форма проведения: фронтально.**


# Собери букет


$17 - 7 =$  

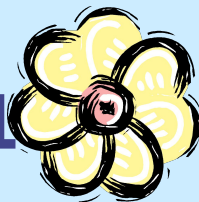
$12 + 4 =$  

$28 - 7 =$  

$44 + 4 =$  

$19 - 5 = 1$  

$35 + 6 =$  

$15 + 3 = 1$  



# Пчёлка

**Арифметические действия в пределах 100.**

**Форма проведения: фронтально.**

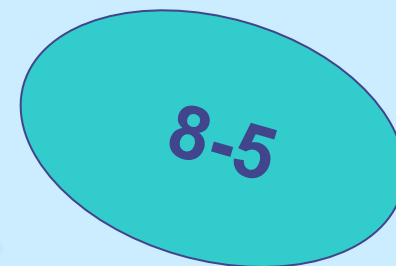
# Пчёлка



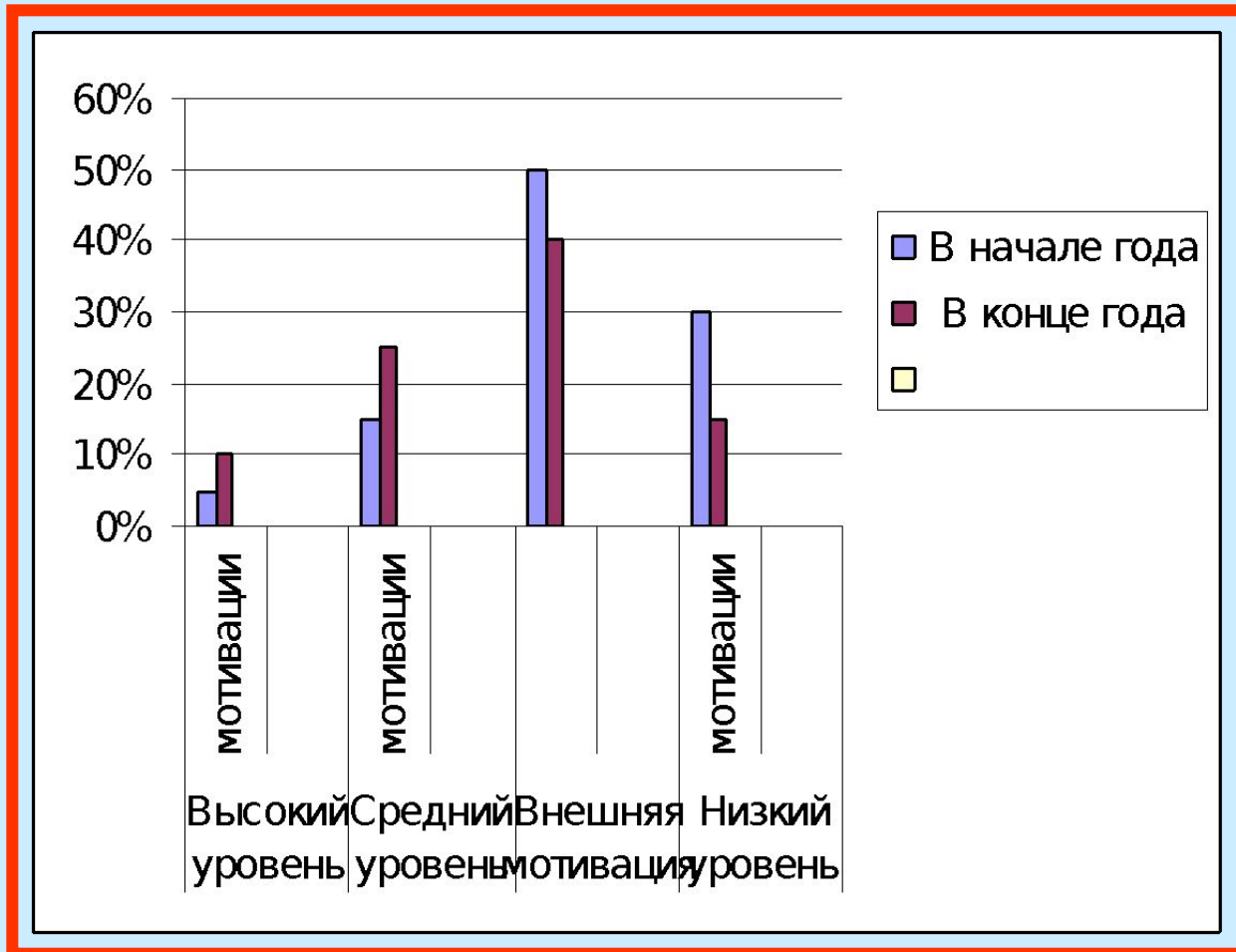
**Зайкина прогулка**

**Арифметические  
действия примеров  
цепочкой**

# Зайкина прогулка



# Показатель мотивации учащихся по отношению к урокам





# **Вывод**

**Использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивным и интересным, тем самым повышает мотивацию учащихся, возникает познавательный интерес к урокам.**

**Использование дидактических игр при обучении в начальной школе перспективно в дальнейшей работе.**

# ОПИСАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫХ РЕСУРСОВ



- Методичка. «Обучение, воспитание и развитие детей в начальной школе» составленная И. А. Петровой (Москва «Просвещение» 1990)
- <http://www.detisite.ru/techniques/> - портал «Методические материалы», раздел «Тренинговые упражнения» для начальных классов.
- Методичка. «Использование дидактических игр на уроках русского языка и математики в начальных классах».