

Доклад

на тему:

«Использование игр занимательного материала на уроках математики в начальной школе»»



Учитель: Халаева Гулият Исрапиловна

Дидактические игры на уроках математики

Психологические особенности младших школьников, их природная любознательность, отзывчивость, особая расположенность к усвоению нового, готовность воспринимать всё, что даёт учитель, создают благоприятные условия для развития у детей познавательных интересов и активности.

Школьники единодушны во мнении: когда учиться интересно – учиться легко, учиться хочется. Одним из главных рычагов формирования познавательного интереса в учебной деятельности – это создание условий, обеспечивающих ребёнку успех в учебной работе, ощущение радости их пути продвижения от незнания к знанию, от неумения к умению, т. е. осознание смысла и результата своих усилий.

Успех в труде – первостепенное условие становления личности человека. Это внутренний комфорт, радостный настрой, когда дело спорится. Для школы это особенно важно. Ребёнок, если его усилия не увенчаются успехом, начинает терять веру в свои возможности. Постоянные неудачи отбивают охоту учиться. Если все дети справляются с поставленной перед ними задачей, если работают с увлечением и удовольствием, помогая друг другу, если идут домой довольные проведённым учебным днём и ждут с нетерпением завтрашнего, желание учиться крепнет.

Бороться за успех в учении – значит учить детей учиться, помогать каждому поверить в свои возможности, воспитывать организованность, самостоятельность, ответственность, дисциплину труда. Игра на уроке не самоцель, не средство развлечь учеников. Это обычное упражнение, облечённое в занимательную форму (рассказ-шутку, сказку, загадку, ребус, чайнворд и т. п.) Занимательность нередко достигается повышенной трудностью, нестандартностью, а подчас и необычностью поставленной задачи, которую приходится решать ученикам. Содержание же игры служит выполнению учебной цели: закреплению и углублению знаний.

Использование занимательного материала на уроках помогает активизировать учебный процесс, развивает познавательную активность, наблюдательность детей, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому. Занимательный материал развивает творческое воображение, снимает утомление у детей, помогает ощутить силу успеха в учении. Форма занимательных упражнений может быть различной: ребусы, кроссворд, чайнворд, загадки, викторины, игры: «Что? Где? Когда?», «Устами младенца», «Поле чудес», «Отвечай-ка!», «Звёздный час», «Путешествие в страну «Математики» и др.; также *дидактические игры*.

Первой группой можно выделить сюжетно-ролевые игры.

Игра «Десантники»

Цель: закреплять приёмы сложения и вычитания однозначных чисел в пределах 20.

Содержание: учитель прикрепляет на магнитной доске рисунки парашютистов, под ними пишет примеры на сложение и вычитание с переходом через десяток в пределах 20 и сообщает детям: «Десантники получили задание – приземлиться в лесу. Каждый должен приземлиться в лесу в заданном пункте. Путь движения парашютиста зашифрован примером. Догадаетесь, куда должен приземлиться каждый из них».

Игра «Определи маршрут корабля»

Цель: закреплять приёмы сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через разряд.

Оборудование: учитель прикрепляет на магнитной доске рисунок корабля и изображает схематично (кружками) пристани, обозначая каждую из них своим номером, а ниже их – примеры, в которых зашифрованы маршруты к другим пристаням. Учитель вызывает поочередно учеников (моряков) 1-й команды. Первый ученик решает пример, записанный под кораблём, показывает стрелкой, к какой пристани причаливает корабль. Он ведёт свой корабль к той пристани, где находится ответ этого примера. Второй ученик решает пример, записанный под пристанью, и ведёт корабль к другой, где находится ответ второго примера, и т. д.

Далее учитель открывает на доске другие примеры для второй команды.

Игра «Математический телефон»

Цель: формировать вычислительные навыки.

Содержание: идёт соревнование по рядам. Каждому ученику, сидящему за первой партой, учитель называет двузначное число шёпотом, чтобы не слышали другие ученики класса: 12, 13, 14. Учитель показывает на первый прямоугольник, все ученики, получившие от учителя числа, прибавляют к нему число 5, затем поворачиваются к ученикам, сидящим за ними, называют им результат, и т. д.

Сидящие за первыми партами выполняют роль контролёров. Они выполняют всю цепочку действий. В конце соревнования ученики, сидящие за последними партами, должны записать окончательные ответы, а сидящие за первыми – утвердить их или отвергнуть. Побеждает тот ряд, который правильно и раньше всех выполнит всю цепочку действий.

Приведённые выше игры по своей структуре относятся к сюжетно-ролевым. В этих играх есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, игровое действие, игровое правило.

Вторая группа игр – игры-упражнения в которые включены отдельные элементы игры – элемент загадки, игровое действие или правило. Например, «Цепочка»,

«Молчанка», «Математическая эстафета», «Составь круговые примеры», «Рассели числа в домики» и др.

Игры-упражнения требуют меньше времени на их проведение.

Игра «Угадай-ка»

Цель: формировать вычислительные навыки.

Содержание:

1. Я задумала два числа, записанные на круге, сложила их, получила 20. Какие числа я задумала?
2. Я задумала три числа, сложила их, получила 20. Какие числа я задумала?

Загадки – это своеобразные логические задачи на выявление предмета по некоторым его признакам. Детям можно предложить и другие логические упражнения, не требующие вычислений, а лишь заставляющие детей выполнять правильные суждения и приводить несложные доказательства. Сами же упражнения носят занимательный характер, потому они содействуют возникновению интереса у детей к процессу мыслительной деятельности.

Игра «Помогите Буратино»

Буратино решил примеры, но при проверке нечаянно задел носом чернильницу и задел ответы. Помогите ему восстановить ответы.

На листе бумаги рисунок Буратино, залитый чернилами. Примеры записаны на отдельной карточке и вставлены в рамку. Меняя задания, рисунок можно использовать много раз. Дети записывают ответы мелом на доске, рядом с примером.

Игра «Кто быстрее нарядит ёлочку»

На доске два плаката с изображением ёлочек. Рядом записаны столбики примеры, по 8-10 в каждом из них. К доске выходят 2 ученика. У каждого из них по 8-10 картонных игрушек с крючками. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив примеры, ученик вешает игрушку на свою ёлочку. Последняя игрушка – звезда. Кто первым повесит звезду, тот получит приз – маленькую звёздочку.

Игра «Почтальон»

На партах у детей карточки – номера домов. Выбирается почтальон. Он берёт письма, телеграммы, открытки. Затем выбирает корреспонденцию и решает задание, предложенное в ней. Определив ответ, он несёт оставшиеся письма и открытки на ту парту, где номер дома тот же, что и ответ его задания. Ученик с этой парты становится почтальоном.

Игра «Кто быстрее?»

Напротив, каждого ряда на доске изображения самолёта, катера, машины. На них написаны примеры. Дети, решившие пример, быстро выходят к доске и пишут ответ. Быстрее доедет тот вид транспорта, где примеры будут решены быстрее.

Игра «Помогите зайчатам»

«На поляне играют зайчата. Вдруг их заметил волк. Зайчата насторожились, испугались. Ребята, давайте поможем зайчатам». У каждого ученика на парте карточки. На одной стороне её изображён зайчик, на другой записано число. Дети должны поднять карточку с числом, дополняющим число, названное учителем.

Так, учитель показывает карточку с зайчиком с числом 12 и просит дополнить число до 20. Дети показывают карточки, на которых записано число, и закрывают зайчика. Зайчик спрятан. Аналогично, показывая недостающие до 20 числа, дети прячут остальных зайчат. Выигрывает тот, кто спрятал больше зайчиков.

Конечно, игра не должна являться самоцелью, не должна проводиться только ради развлечения детей. Она должна быть дидактической, т. е. подчинённой тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке, в структуру которого она включается. В силу этого игру заранее планируют, продумывают её место в структуре урока, определяют форму её проведения, подготавливают материал, необходимый для проведения игры.