Муниципальное автономное образовательное учреждение

 «Средняя общеобразовательная школа №16» г. Альметьевска

Республики Татарстан

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

 **ПО МАТЕМАТИКЕ**

**1-4 классы**

составитель:

 учитель начальных классов

 Андреева Елена Владимировна



2018 год

**Содержание:**

* Введение
* Дидактическая игра, как средство активизации
* Дидактический игры по математике
* Заключение

**ВВЕДЕНИЕ**

***Игра – это жизненная лаборатория детства,***

 ***дающая тот аромат, ту атмосферу молодой***

 ***жизни, без которой эта пора ее была бы бес-***

 ***полезна для человечества. В игре, этой специ-***

 ***альной обработке жизненного материала,***

 ***есть самое здоровое ядро разумной школы***

 ***детства.***

***С. Т. Шацкий***

Проходит время, ребенок подрастает, и вот ему уже пора идти в первый класс. В школе ему придется столкнуться с множеством трудностей, получить огромное количество новых впечатлений, приобрести принципиально иной, чем в семье опыт общения. Все это требует немало усилий как умственных, так и эмоциональных. Процесс овладения новыми знаниями и навыками будет протекать для ребенка легче и эффективнее, если педагоги смогут внести в него определенную долю игры. Эта форма умственной деятельности является для ребенка привычной, а потому помогает ему справиться с трудностями, ожидающими его в первые годы обучения.

Игра является основным видом деятельности ребенка, начиная практически от рождения. Вообще термин «игра» включает в себя разнообразные виды деятельности. Именно она играет большую роль в формировании и развитии умственных, эмоциональных, физических и творческих способностей ребенка. Игра помогает развивать память, мышление, воображение, внимание. Одиночная игра развивает индивидуальные качества ребенка, знакомит его с характеристиками и свойствами тех или иных предметов. Игра в группе приучает ребенка к общественной жизни, социальным ролям и отношениям между людьми. Ролевые игры помогают ученику осваивать нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Таким образом, можно дать игре четкое определение. Игра представляет собой вид деятельности, в которой человек добровольно принимает участие и получает удовольствие и возможность исследовательского поведения.

Игра — самый древний способ передачи зна­ний от поколения к поколению. Девочки играют в куклы, чтобы подготовиться к роли жены и матери, мальчики — в машинки, чтобы стать глав­ным автолюбителем в семье. И только школьные учителя предпочитают игре с учениками серьез­ную дидактику. Почему же? Очевидно, потому, что в многочисленных определениях игровой деятельности подчеркива­ется отсутствие практической направленности, ори­ентации на результат. А обучение, как учит педа­гогика, — это целенаправленная деятельность, ко­торую учитель по роду своей профессии призван организовывать. Однако это противоречие снимается, как только мы добавляем понятие ***«дидактическая», «педаго­гическая» игровая деятельность***, ибо в таком слу­чае цель задается учителем.

Интерес детей в ***дидактической игре*** перемещается от игрового действия к умственной задаче. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

В дидактических играх ***ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет*, классифицирует** предметы по тем или иным признакам, ***производит*** доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

***Форма проведения игры*** может быть разной:

* Коллективной;
* Групповой;
* Индивидуальной.

Игровая деятельность как элемент урока мо­жет применяться на любом этапе его — от провер­ки домашнего задания до выполнения проверочной работы и обобщения.

В основе предлагаемых материалов лежит идея использования в обучении младших школьников игр. В игре для ребенка появляется возможность добывать знания самостоятельно; он ощущает радость успеха и уверенность в своих силах. Каждый педагог может найти несколько минут в учебном дне для того, чтобы окунуться с младшими школьниками в игровую деятельность. Игры повышают эмоциональный тонус школьника, а без положительных эмоций не может быть плодотворной учебной деятельности. Использование игровых технологий несомненно даст заметный эффект в развитии детей, а также, улучшит эмоциональное состояние детей, поддержит у младших школьников интерес к учебной деятельности, минуя неблагоприятные тенденции школьного обучения.

**Дидактические игры на уроках математики.**

**1.Бабочки.**

**Дидактическая цель.** Закреплять приемы прибавления и вычитания

**Оборудование.** Рисунки бабочек и цветов.

**Содержание.** На доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать, на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

**2. Математический футбол.**

**Дидактическая цель.** Формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

**Оборудование.** Картинки ворот, мячей с примерами.

**Содержание.** На доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

 **3.** **Математическая рыбалка.**

**Дидактическая цель.** Формировать и закреплять навыки устного счета в 1-4 классах.

**Оборудование.** Рыбки и рыбак

**Содержание.** Играют команды, по очереди берут рыбку и решают пример. Решил правильно - поймал рыбку. Кто больше наловит.

Можно примеры писать с обратной стороны рыбок.

 **4. Новогодняя елочка**

**Оборудование.** Елочка, картинки Деда Мороза и Снегурочки, елочные игрушки.

**Цель.** Отработка и проверка навыка счета.

**Содержание.** Ученик Снегурочке помогает наряжать елку, если правильно решает пример, записанный на обратной стороне игрушки.

**5. Поезд.**

**Дидактическая цель.** Закрепить порядковое значение числа.

**Оборудование.** Картинки поезда, вагонов, карточки с числами от 1 до20.

**Содержание.** На доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, обозначающие числа второго десятка.

**6. Угадай.**

**Дидактическая цель**. Закрепить знание состава чисел первого десятка.

**Содержание.** Учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

**7. Наоборот.**

**Дидактическая цель.** Развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

**Содержание.** Учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему. Учитель не называет имен, а бросает мяч.

**Дополнение.**

**Дидактическая цель.** Развивать речь детей, включать в активный словарь математические термины.

**Оборудование.**  Рисунки ракеты, самолета, вертолета, птицы, бабочки.

**Содержание.** Учитель на доске размещает картинки сверху вниз. Разъясняет детям, что надо продолжить предложение (Высоко в небе летит …,ниже ракеты летит …. Самолет летит выше …, ниже вертолета летит …)

**8. Составим цветок.**

**Дидактическая цель.** Закрепление состава чисел первого десятка.

**Оборудование.** лепестки с примерами; стебель с листом, на котором число.

**Содержание игры.** На доску крепят стебли с листом. Лепестки лежат на столе. Выходит ученик и берет лепесток, читает пример разными способами, решает устно и прикрепляет к нужному стеблю. Играют дети по командам: сколько цветов, столько команд.

**9. Лучший космонавт.**

**Дидактическая цель**. Формирование навыков сложения и вычитания.

 **Содержание игры***.* Учитель на доске рисует 10 ракет с номерами от 1 до 10. Вызываются сразу 11 учеников. Вокруг стола, где разложены карточки с примерами, дети идут, взявшись за руки, и декламируют: «Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим! Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет: На какую захотим, Опоздавшим места нет». Как только сказано последнее слово, учитель выдает каждому ученику карточки с примерами, шифрующими номер ракеты, на которой полетит космонавт. Дети решают примеры, определяя номер своей ракеты, и пишут пример под соответствующим номером ракеты.

**10. Составь круговые примеры**.

**Дидактическая цель**. Составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

**Содержание игры***.* Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи: 7-5=2 2+6=8 8+2=10 10-8=2 Учащиеся составляют цепочку примеров по заданному правилу. Игру можно проводить в любом классе, усложняя задания.

**11. Почтальон.**

**Дидактическая цель**. Закрепление приемов умножения и деления (табличные случаи). **Оборудование:** Рисунки домиков, карточки с примерами.

**Содержание игры.** Учитель вызывает к доске учеников, они выбирают карточку с примером, решают, указывают номер дома, квартиры, куда отправлено письмо.

**12. Математическая эстафета.**

**Дидактическая цель**. Обучение навыкам быстрого счёта.

 **Содержание игры***.* Класс разбивается на команды. Для каждой команды учитель пишет примеры. Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды решат все примеры. Побеждает та команда, которая раньше других правильно решит примеры

**13. Молчанка.**

**Дидактическая цель***.* Закрепление навыков устного счёта.

**Содержание игры.** На доске или карточке записаны числа по кругу, а в центре знак действия. Учитель молча показывает на два числа и на кого-то из учащихся. Тот должен выполнить с ними определённое действие и назвать ответ. Остальные сигнализируют о правильности решения.

 **14**.  **«Мальчики – Девочки»**

 **Дидактическая цель.** Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

**Содержание игры**. По щелчку на экране появляются кружки разного цвета с примерами.
Задание: Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета , в классе тишина.

**15. «Математическая тучка»**

**Дидактическая цель.** Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Содержание игры.** На экране изображение тучки и капельки с числом.
Задание: Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают к тучке пару капельку с таким же числом. Нужно навести курсор на нужную капельку и щёлкнуть.

**16. «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 стороны читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в которых 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.

**17. Найди и назови.**

  **Дидактическая цель***. З*акрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

**Содержание игры**. На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**18. Только одно свойство.**

**Дидактическая цель.** зЗкрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

**Содержание игры**. У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**19. Назови число.**

**Содержание игры**. Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее).

**20. «Живой уголок»**

**Дидактическая цель.** Ознакомление детей с приемом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий «больше», «меньше».

**Содержание игры.** Учитель говорит: «В нашем живом уголке живут кролики: серый и белый, кролики грызут морковь. Сколько кроликов грызут морковь? (два, ответ фиксируется показом цифры 2). Назовите, какие кролики грызут морковь? (серый и белый). К ним прибежал еще один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и еще один белый, и еще один серый, всего три). Каких кроликов больше, белых или серых? (белых) Почему их больше? (их два, а два это один и один). Почему 2>1? (два идет при счете после числа 1). Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

**21. «Хлопки»**

**Содержание игры.** Учитель на магнитном моделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Учитель задает ритм хлопков).

**22. «Числа, бегущие навстречу друг другу»**

**Дидактическая цель.** Знакомство с составом числа 10.

**Содержание игры.** Учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

**23. «Математическая эстафета»**

**Дидактическая цель.** Ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

**Оборудование.** 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

**Содержание игры.** Учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках. Аналогичные упражнения выполняют из второй и третий команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

**24. «Подарки Петрушки» ( состав чисел первого десятка)**

**Дидактическая цель.** Ознакомить с составом числа 5.

**Оборудование.** Иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

**Содержание игры.** Учитель сообщает, что на урок в гости пришел Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Веселый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Веселому Карандашу. Как он может подарить их? Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

 **25. «Цепочка»**

**Содержание игры.** Учитель выставляет для каждого ряда (команды) на подставку доски карточки, изображающие числа вида:



Учащиеся каждого ряда (команда) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик первой, потом второй и третьей команды). Потом учитель ставит другие карточки, иллюстрирующие числа второго десятка и ученики по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично. Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок в образовании двузначных чисел. Для подведения итогов игры учитель отмечает в таблице звездочками правильные ответы учащихся.

**26. «Контролеры»**

**Дидактическая цель.** Закрепление знания состава чисел первого десятка.

**Содержание игры.** Учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

**27. Сколько палочек в другой руке?**

**Дидактическая цель.** Закрепление знания десятичного состава двузначного чисел.

**Оборудование.** Набор отдельных палочек и пучков палочек.

**Содержание игры.** Вызванный ученик берет пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение 10+5=15

**28. «Стук-стук»**

**Дидактическая цель.** Закрепление знания по нумерации чисел в пределах 20.

**Оборудование..** На доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
| Десятки | Единицы |
|   |   |

**Содержание игры.** Учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

**29. «Назови соседей числа»**

**Дидактическая цель.** Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

**Оборудование .** Мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

**Содержание игры.** Учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

**30.«Кто быстрей сосчитает?»** Игра развивает зоркость, внимание.

**Содержание игры.** На доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счетчик.

Примерный вид плаката:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 90 | 75 | 71 | 63 | 66 |
| 67 | 82 | 86 | 68 | 76 |
| 87 | 61 | 73 | 89 | 81 |
| 74 | 88 | 65 | 77 | 84 |
| 80 | 69 | 78 | 62 | 70 |
| 64 | 83 | 72 | 79 | 85 |

Также на этапе закрепления можно предложить следующие игры:

**31.«Загадка»**

**Дидактическая цель.** Закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

**Содержание игры.** Учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?». Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | 5 ед. | 6 ед. | 7 ед. |
| 3 дес. | К | Д | Ч |
| 7 дес. | Т | Л | М |
| 9 дес. | И | Ю | Ё |



Ответ: летчик.

**32.«Гном»**

**Дидактическая цель.** Закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

**Содержание игры.** Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | 4 | 5 | 7 |
| 80 | В | Ё | П |
| 50 | Д | Р | М |
| 20 | О | О | Е |



Ответ: вперед.

 **33.«Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель.** Усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

**Оборудование.** Таблички числами.

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель говорит: «Здесь каждое число живет в своем домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты – из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома». Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

**Заключение.**

Дидактическая игра содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьно возраста.

 **Литература.**

 1. Журналы «Начальная школа»

 2. Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение

3. Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс

4. Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи.

5. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа

6.Уткина Н.Г.,Улитина Н.В., Юдачева Т.В.Дидактический материал по математике. АРКТИ, 2001