ПУБЛИЧНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СОБСТВЕННОГО ИННОВАЦИОННОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА

**Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики**

 Подготовил Арзамаскина Елена Геннадьевна

учитель начальных классов

образование-высшее, МГПИ им.М.Е.Евсевьева

педагогический стаж – общий 24 года

 в данной образовательной организации – 20 лет

«Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский

**I.Актуальность опыта**

В последние десятилетия в жизни нашего государства произошли существенные социальные и экономические перемены. Целью образования становится общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, обеспечивающее такую ключевую компетенцию как умение учиться. Требуются новые подходы к подготовке активного думающего человека, ориентированного на знания и использование новых технологий, способного творчески подходить к решению задач. Игровые технологии в большей степени отвечают возрастным требованиям младших школьников, позволяет организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению. Этот приём воздействует на чувства ученика, способствует созданию положительного настроя к учению и готовности к активной мыслительной деятельности у всех учащихся. Она снимает психологическое утомление, мобилизует умственные усилия учащихся, создаёт обстановку радости на уроках. Игра является источником развития сознания ребёнка, произвольности его поведения, особой формой моделирования отношений между ребёнком и взрослым. Игровая среда создаёт обстановку, когда дети хотят и могут проявлять свою самостоятельность. Игровые действия ребёнка, сопровождающиеся высоким эмоциональным подъёмом, устойчивым познавательным интересом, являются наиболее мощным стимулом его активности

Важное место в комплексе задач обучения математике занимает проблема формирования познавательного интереса. Познавательный интерес - это одно из личностных качеств школьника,проявляющаяся в пытливости, любознательности, активности. Интерес может быть избирательным по отношению к учебному предмету.

Активизировать деятельность учащихся по овладению математическими знаниями можно путём умелого применения занимательных задач, игр с математическим содержанием. Занимательная задача - это та, которая вызывает у учащихся непроизвольный интерес, являющийся следствием необычайности сюжета задачи, необычности формы её подачи. Решение таких задач вызывает у учащихся внутренний положительный отклик, развивает их любознательность.

Одним из путей решения проблемы развития познавательного интереса может являться использование дидактических игр, в процессе проведения которых реализуется гуманитарная направленность школьного курса математики, у учащихся формируется представление о математике как о компоненте человеческой культуры. Сочетание различных видов деятельности, форм учебной работы, нетрадиционная организация обучения в процессе проведения дидактической игры позволяют обучающимся полноценно реализовать личностный потенциал, что неразрывно связано с развитием познавательного интереса.

По определению А.Н.Леонтьева, *«Игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе».*

Таким образом, наблюдается противоречиемежду потенциальными возможностями дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся и бессистемно складывающейся практикой их применения, а также отсутствием научно-обоснованной методики их использования на различных ступенях обучения математике в школе.

Сформулированное противоречие определяет актуальностьданного исследования и проблемуисследования: как повысить уровень познавательного интереса учащихся при обучении математике, и какое место в этом процессе следует отвести дидактическим играм. Проблема определила тему опыта: «Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики».

**II.Теоретическая база опыта**

В последнее десятилетие в педагогической литературе появилось много определений игры. У Г.К. Селевко определение игры таково: «Игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Игра с позиции психологов имеет несколько другие концепции. В.Штерн в своей теории игры рассматривает её «со стороны сознания» и проявления в игре детской фантазии.

Большое влияние на исследование игры оказал психоанализ З.Фрейда. Он предлагает два подхода к детской игре. Один подход рассматривается, как удовлетворение потребностей, влечений, которые могут быть достигнуты в реальной жизни. Второй подход характеризуется тем, что реальные потребности и эмоции ребёнка становятся предметом игры, меняют свою природу, и он активно управляет ими.

Особый вклад в изучение игры в конце Х1Х – начале ХХ века внёс выдающийся русский психолог П.Ф.Коптерев. Его исследования особо актуальны сегодня, когда коренным образом изменилось отношение к игре в процессе обучения детей. Автор отмечал, что в обучении ребёнку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать своё внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме».

Особый вклад в исследование данной проблемы внёс Л.С. Выготский. Он отмечает, что игра дошкольника – это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний. Центральным моментом игры Л.С. Выготский считает, что игра «создаёт зону ближайшего развития ребёнка, в игре он всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в общественную функцию, уходит вглубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средства воспитания. Игра созвучна социальной природе ребёнка.

Д.Б. Эльконин писал о том, что у некоторой части педагогов существует тенденция универсализации значения игры для психического развития, ей приписываются самые разнообразные функции как  чисто образовательные, так и воспитательные. Некоторые из них, вероятно, взаимно перекрывают друг друга в отношении влияния на психическое развитие. Тем не менее, необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирование личности ребёнка, которые по преимуществу развиваются в игре и не могут развиваться или испытываютлишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.  Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму до сознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности». «Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития».

По мнению многих современных исследователей (С.Н. Карпова, Л.Г. Лысюк, С.А. Шмаков, С.Л. Новосёлова, Н.Я. Михайленко, Н.А.Короткова, Г.Л.Лэндрет и др.), игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она даёт возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

**III. Технология опыта**

В настоящее времяцелью образования становится общекультурное, личностное и познавательное развитие обучающихся, обеспечивающее такую ключевую компетенцию как умение учиться. Требуются новые подходы к подготовке активного думающего человека, ориентированного на знания и использование новых технологий, способного творчески подходить к решению задач. Игровые технологии в большей степени отвечают возрастным требованиям младших школьников, позволяет организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению. Этот приём воздействует на чувства ученика, способствует созданию положительного настроя к учению и готовности к активной мыслительной деятельности у всех учащихся.

Педагогическое значение игры ещё и в том, что эта технология позволяет педагогу освоить для себя новую позицию, выйти на новый уровень. Игра становится совместным полем деятельности педагога и школьника. Автором игры, как правило, выступает педагог, а творческое обогащение содержания игры остаётся за учеником. Так появляется новый уровень познавательной деятельности — не просто творчество, а совместное творчество педагога и ученика, которое позволяет не только освоить содержательное пространство изучаемого предмета, но и способы решения проблем межличностных отношений.

Цель моей работы – показать, как средствами дидактической игры можно развить у учеников познавательный интерес, чтобы на уроках математики детям было нескучно, соединить замечательный мир детства с прекрасным миром науки.

Для развития познавательного интереса к математическим знаниям я использую разнообразные методы и приёмы обучения математике, привлекая красочный наглядный и раздаточный материал, технические средства обучения.

**IV.Новизна опыта**

 Новизна опыта состоит в системном использовании дидактической игры на разных этапах урока математики для развития интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.

Можно ли современный урок в начальной школе сделать радостным и интересным? Можно ли активизировать творческие и познавательные силы ученика? Достичь этого можно активизацией познавательно - игровой деятельности на уроках. Я считаю, что важным условием активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности и мышления, является дидактическая игра.

Дидактические игры и занятия дают хороший результат лишь в том случае, если ясно представляешь, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности  проведения этих занятий. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Ребенок пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний.

Дидактические игры хорошо уживаются и с серьезным учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов позволяет сделать обучение интересным и занимательным, создает у обучающихся рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к материалу, их активность на протяжении всего урока. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроке математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работе.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса. Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Поэтому использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету. Для таких учеников математика кажется скучной и сухой наукой. Какое же место должна занимать игра на уроке? Важно одно: чтобы игра помогла достичь цели. Количество игр на уроке должно быть разумным. Применяемый на уроках игровой приём должен находиться в тесной связи с наглядными пособиями, с темой урока, с его задачами, а не носить исключительно развлекательный характер. Наглядность у детей – это как бы образное решение и оформление игры. Она помогает учителю объяснить новый материал, создать на уроке определенное эмоциональное настроение. Целесообразно продумать и поэтапное их распределение: в начале урока игра должна помочь заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока игра должна нацелить на усвоение темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока она должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности обучающихся. В игре должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть обучающихся, то все остальные дети должны исполнять роль контролеров, судей и т.д. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места её на уроке или в системе уроков. Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов и рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и усилить внимание в игре к проговариванию вслух правила, вычислительного приёма. В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью я использую средства обратной связи с учеником: сигнальные карточки (кружок зелёного цвета с одной стороны и красного - с другой) или разрезные цифры и буквы. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре. В большинство игр вношу элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения.Многие упражнения строю на материале различной трудности, что дает возможность осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход, обеспечивать участие в одной игре обучающихся с разным уровнем знаний. Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры “Кто первый добежит до финиша?”. Каждый ученик получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная. Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабоуспевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом. В конце урока вместе с детьми, подвожу итоги соревнования, обращаю внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Я могу сказать ребёнку, допустившему ошибку, что он ещё не стал “капитаном” в игре, но если будет стараться, то непременно им станет. Ошибки учащихся анализирую не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры. На таких уроках ставиться цель привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. Коллективные игры в классе я разделяю по дидактическим задачам урока: игры обучающие, игры контролирующие, игры обобщающие.

В обучающей игре учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причём результат усвоения знаний будет тем лучше, чем чётче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

В контролирующей игре дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участи в ней каждому ученику необходима определённая математическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Дидактические игры становятся эффективным средством активизации учебной деятельности школьников при их систематическом использовании, этим обусловлена необходимость их накопления и классификации по содержанию с использованием методических журналов и пособий.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников.
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, иначе она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.
3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании, в противном случае игра не даст должного эффекта.
4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд (поединок, бой, эстафета, соревнования, КВН, «Брейн - ринг», «Счастливый случай», «Звёздный час» и др.) должен быть обеспечен контроль её результатов со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учёт должен быть открытым, ясным и справедливым.
5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.
6. Если на уроке проводится несколько игр, то лёгкие и более трудные по математическому содержанию должны чередоваться.
7. Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.
8. Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую меру. Превышение её может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.
9. В процессе игры,обучающиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.
10. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

При таком использовании игры у детей формируются такие необходимые качества, как:

а) положительное отношение к школе, к учебному предмету;
б) умение и желание включаться в коллективную учебную работу;
в) умение слушать друг друга;
г) добровольное желание расширять свои возможности;
д) раскрытие собственных творческих способностей;
е) самовыражение, самоутверждение.

**V. Практическое применение дидактической игры на уроках математики.**

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала, и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

Когда я познакомила детей с задачей и ее составными частями (условие, вопрос, решение, ответ), трудности возникли в запоминании названия частей, их последовательности. Я сделала красочные карточки с надписями «условие», «вопрос», «решение», «ответ» в форме корон и поместила их в уголке «Задача». Дети надевали короны, брали в руки числа для составления условия, решения, ответа, и задача оживала перед детьми. Причем учащиеся строго контролировали себя и товарищей, чтобы каждый персонаж сказал только свою часть задачи. Так легко был решен вопрос усвоения детьми структуры задачи. Дети учебный материал поняли, а значит, не потеряли интерес к дальнейшей учебной деятельности.

 Знакомя детей с задачами на нахождение скорости, спрашиваю:

- Ребята, кто из вас знает, что такое скорость?

«Быстрота» – отвечают одни.

«Это, когда папа на машине быстро едет» – говорят другие.

    Вместе с детьми начали определять скорость. На столе стояли три игрушки и часы с секундной стрелкой. К столу вышли три добровольца. Они “завели” игрушки, замерили расстояние, пройденное самолетом, грузовым и легковым автомобилем. Засекли время. Возникла догадка, чтобы найти скорость, надо расстояние поделить на время. А на доске нарисована таблица, связывающая компоненты движения, сюда занесли показатели каждого участвующего в опыте предмета.

«Что же такое скорость?» - спрашиваю детей во второй раз.

Ответ учащихся меня радует:

- Это расстояние, пройденное в одну секунду.

Так с помощью игры дети учились рассуждать, делать выводы, сами выступали в роли экспертов.

    В совместной игре ребенок, начинает видеть себя со стороны, сталкивается с неизбежностью согласовывать свои действия с действиями других детей. Здесь его активность, инициативность невольно сталкиваются с организованностью и дисциплиной.

На уроках закрепления нового материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов и т.д. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и направить внимание на проговаривание вслух правил, свойств, вычислительных приёмов. При закрепление материала форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной. Целесообразно проводить игры в группах и в виде соревнования. Для проведения соревнования учитель в таблице на доске звёздочками отмечает дружную работу команд в течение урока. Если активность и интерес детей какой-либо команды ослабевает (например, из-за того, что команда набрала меньшее число очков), учитель должен спросить такого ученика из этой команды, который ответит правильно и заработает звезду. В конце урока учитель вместе с детьми, подводя итоги соревнования, обращает внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать общего впечатления от игры.

    Часто, на уроке математики, во время устного счета или повторения, или закрепления изученного я использую книжки-задачки. Дети берут одну из тех, на обложке, которой изображен, например, слон. Спрашиваю:

-Как вы думаете, ребята, о ком рассказывается в этой книжке- малышке? (Ответы детей.)

- Правильно. О слоне и слоненке. Откройте книжку.
Видите, в ней записана задача о слоне. Хотите ее решить?

**Задача**. Слониха имеет массу 6 т, а ее слоненок в 5 раз легче. Чему равна масса слоненка?

    У многих появилось желание сделать подобные книжки своими руками.

    Но прежде, чем приступить к работе, - предупредила я детей - сначала необходимо найти и прочитать информацию о каком-то животном или о природном явлении, а может быть и о событии. Такой материал можно найти на страницах детских газет и журналов, в детской энциклопедии, услышать по радио и телевизору. Когда материал подобран, дети, сначала под руководством учителя, а потом и самостоятельно составляют задачу, а затем приступают к изготовлению книжки. Детям приятно, когда учитель объявляет, что сегодня на уроке будем решать задачу, составленную Дашей или Владиком. Казалось бы, в такой форме работы нет ничего особенного, но при составлении маленькой книжечки реализуются большие образовательные и воспитательные задачи. У детей развивается познавательная активность, творчество, интерес к предмету, самостоятельность, аккуратность.

    Помогают мне в работе и “сорбонки” (от названия парижского университета)- специальные карточки на одной стороне, которой записывается пример табличного умножения или деления (2-3 класс), сложения и вычитания(1 класс), а на другой - результат. Ученик берет карточку, называет ответ и сразу может себя проверить (это очень важно), его правильность. Если ребенок назвал ответ правильно, то карточка сдвигается в правую сторону, при неправильном результате - в левую. Дальнейшая работа ведется только с колодой, где допущены ошибки. С каждым разом эта стопка уменьшается. Это победа! Сколько радости приносит это ребенку: “Я могу! У меня получается!” Работу с “сорбонками” можно проводить и со всем классом и индивидуально (ведь в каждом классе есть группа ребят с ослабленной памятью или рассеянным вниманием).

Уроки – сказки, уроки – путешествия.

 Собрать, накопить игры – это ещё не главное. Главным является умелое применение игры на уроке. Игра не должна быть искусственно притянутой к той или иной теме урока, она должна естественно вплетаться в урок, в изучение программного материала. Все игры и игровые ситуации на уроке не должны быть изолированными друг от друга, а должны составлять единый сценарий урока. В уроке должно быть всё взаимосвязано, одно вытекать из другого.

Очень любят дети нестандартные уроки. Обычно, такие уроки провожу в завершении изучения темы, либо изучая новую тему. Использую следующие виды нестандартных уроков:

уроки в форме соревнований и игр (конкурсы, КВН, викторины и т.д.);

уроки - путешествия;

уроки – фантазии;

 уроки – сказки;

уроки – сюрпризы и др.

Очень интересно проходят ***уроки-сказки.***  Для того чтобы урок носил творческий и развивающий характер, воспитывал у детей трудолюбие, чувство сострадания, развивал логическое мышление, пригласите детей в сказку. Сказочный сюжет вводит учащихся в волшебный мир, где они вместе с героями преодолевают препятствия, побеждают зло, помогают обиженным. Урок-сказка позволяет создать атмосферу доброжелательности, зажечь огонек пытливости и любознательности, что, в конечном счете, облегчает процесс усвоения знаний и делает обучение более эффективным.

Проведенный в 1 классе урок - сказка по теме: “Обобщение и закрепление знаний учащихся. “Прибавить и вычесть 2” цели достиг. Игра помогла выполнить поставленные задачи: проверить умение учащихся записывать числа цифрами; умение выбрать нужное арифметическое действие (сложение или вычитание) для решения задач и др.

    Дети с огромным желанием, помогая героям сказки “Гуси -лебеди”, составляли и решали задачи, работали по перфокартам, выполняли задания геометрического характера, упражнения на развитие внимания, памяти.

***Уроки в виде “путешествия”***в «Математическую страну», «За­колдованный лес», «Неизвестную планету», на «Таинствен­ный остров», «Экскурсия по Кремлю» и т.д., повышают интерес детей к математике в целом, активизируют их умственную де­ятельность и действенно влияют на эффективность формирования широ­ких познавательных мотивов. ***Игры-путешествия***имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, гдеобычное раскрывается через необычное, простое — через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия — усилить впечатление, придать познавательному содержанию необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

    Нестандартный урок оказал глубокое эмоциональное воздействие на детей, способствовал формированию более прочных, глубоких знаний. Нетрадиционная форма урока способствовала снятию внутреннего напряжения, скованности, которые свойственны многим детям. На таких уроках развивается речь, активизируется внимание детей, прививается интерес к предмету, воспитываются нравственные качества. И главное - всем интересно. Дети играют, а, играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют и доводят до уровня автоматизированного навыка математические знания.

По моему мнению, игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет сделать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым. Игру на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении, при отработке навыков чтения, для развития речи обучающихся.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно разделить на несколько групп:

1. игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.
2. игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания.
3. игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним.
4. игры, включающие элементы поиска и творчества.

Важно также различать собственно дидактические игры и игровые приемы, использующиеся при обучении детей. По мере «вхождения» детей в новую для них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровой замысел– первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки длядостижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Учитель, как руководитель игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, подбадривает слабоуспевающих.

Основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание.

Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, которыми награждаются команды-победители.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, могут или в их применении.

**VI. Результативность опыта**

Проведение диагностики позволяет получить объективные данные о развитии интеллектуальных способностей учащихся, повышении учебных мотиваций младших школьников в ходе использования дидактических игр в учебном процессе. Я использовала диагностику, рекомендованную авторами УМК «Школа 2100». Были получены следующие результаты:

1. Навыки работы с тестами:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2013 – 2014уч.г. | 2 класс, 2014 – 2015уч.г. |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец 1 полугодия |
| Высокий  | 8 % | 12 % | 13,6 % | 18,2 % |
| Средний  | 64 % | 64 % | 63,6 % | 68,2 % |
| Низкий | 28 % | 24 % | 22,8 % | 13,6 % |

1. Навыки решения задач:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2013 – 2014уч.г. | 2 класс, 2014 – 2015уч.г. |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец 1 полугодия |
| Высокий  | 12 % | 16 % | 14 % | 18 % |
| Средний  | 64 % | 68 % | 68 % | 68 % |
| Низкий | 24 % | 16 % | 18 % | 14 % |

 Анализ данных, приведённый в таблицах, доказывает эффективность использования дидактических игр в процессе интеллектуального развития младших школьников.

О результативности педагогической деятельности свидетельствуют качественные показатели обучения:

1) при 96% успеваемости качество знаний по математике в 1б классе в 2013-2014 учебном году ( за год) составило96%, во 2б классе в2014-2015 учебном году (за год) составило 85%;

2) результаты АКР по математике во 2б классе:

качество знаний – 81%, успеваемость – 88%.

3) результаты тестирования по математике:

качество знаний – 86%, успеваемость – 100%.

Было проведено анкетирование обучающихся2 класса, с целью выявления отношения к игре в учебной деятельности.

**Анкета.**

**Проводится с целью выявления отношения детей к игре на уроке.**

1. Какие уроки ты больше всего любишь?

 - с использованием таблиц, схем, рисунков,

 - главное, чтобы было интересно,

 - с использованием игры,

 - урок он и есть урок, хоть что, всё равно скучно,

 - не люблю любые уроки,

 - не знаю, мне всё равно.

2. Если бы ты был учителем, чего бы у тебя было больше на уроке?

 - таблиц, схем, рисунков,

 - разных игр,

 - самостоятельных работ,

 - работ с учебником,

 - индивидуальной работы по карточкам.

3. Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?

 - очень часто,

 - часто,

 - не очень часто,

 - изредка,

 - никогда.

4. Как ты относишься к игре на уроке?

 - очень хочется участвовать,

 - нет большого желания поддерживать игру,

 - игра на уроке - пустая трата времени.

5. Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?

 - очень большая,

 - большая,

 - не очень большая,

 - небольшая,

 - никакой пользы,

 - не знаю.

 В опросе приняло участие 30обучающихся из второго класса. В таблице указаны те ответы, которые выбрали обучающиеся.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Какие уроки ты больше всего любишь? | Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке: | Как часто в вашем классе на уроках бывают игры: | Как ты относишься к игре на уроке? | Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке? |
| люблю все уроки | 11 | работы с учебником | 5 | очень часто | 7 | очень хочется участв. | 30 | очень большая | 11 |
| с использо-ванием схем, таблиц, картин | 7 | таблиц, схем, картин | 2 | часто | 8 |  |  | большая | 11 |
| с использо-ванием игр | 10 | различныхигр | 17 | не очень часто | 15 |  |  | не очень большая | 5 |
| главное, чтобы на уроке было интересно | 2 | самосто-ятельных работ | 6 |  |  |  |  | небольшая | 3 |

Из всего этого можно сделать вывод: обучающимся нравятся все уроки, положительно относятся к использованию игры на уроках. Если бы обучающиеся были учителями, то более 50% использовали бы на своих уроках игры. И практически основная масса детей считает, что игра на уроках приносит большую пользу и с удовольствием в них участвуют.

Таким образом, необходимо в каждый урок включать игровые моменты, но не в качестве разрядки обстановки, а с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

**Выводы:**

1. Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Часто в результате таких занятий неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься, у

них развивается интерес к математике. У многих детей обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.

1. Как удалось установить, введение в процесс обучения игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности. Одна из существенных задач использования игр на уроках математики – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.
2. Экспериментальная работа в условиях введения ФГОС НОО показала повышение уровня познавательной активности младших школьников при использовании метода игры на уроках математики (высокий уровень изменился в положительную сторону на 15%, а детей со средним и низким уровнем познавательной активности стало на 6% и 11% меньше соответственно), что полностью подтверждает выдвинутую гипотезу.
3. В результате успешного применения поощрений развивается интерес к познавательной деятельности; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности.

Проблема, изучаемая в настоящей работе, имеет перспективы дальнейшего исследования.

**Адресная направленность опыта:**

Опыт может быть использован в работе учителей начальных классов, учителей математики основной школы.

**VII.Библиографический список**

1. Блинова Т. Л. Имитационные дидактические игры как средство развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения математике в общеобразовательной школе: Екатеринбург, 2003, - С. 180

2. Газман О.С. В школу – с игрой. ∕ С.О. Газман.-М.: Просвещение, 1991. – 193 с.

3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах: Москва 1995, - С. 173

4. Жукова З.П. Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры //Начальная школа -2006.,-№5.,-С.30-31

5. Кульневич С.В. Не совсем обычный урок: Ростов-на-Дону: Издательство: Учитель, 2001. – 176с.

6.Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд. МГУ, 1989.

7.Селевко Г.К.Современные образовательные технологии. М.: 2001.

8. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.,-1999.,-С.335

9. Эскандеров А.А. Актуализация познавательного интереса у учащихся: кроссворды в системе дидактических игр// Начальная школа – 2007.,-№1.,-С.46-48

10.Дидактическая игра на уроках математики как средство познавательной активности младших школьников // Школьная педагогика. — 2017. — №1. — С. 72-74. — URL https://moluch.ru/th/2/archive/53/1983/

11.Асмолов А. Г. Системно деятельный подход к разработке стандартов нового поколения ФГОС. Публикации. 2010. ФГОС. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли. М.Просвещение. 2010.
12.Муромцева О. В. Игровые технологии в начальной школе // Молодой ученый. — 2016. — №10. — С. 1252-1254. — URL https://moluch.ru/archive/114/29765

Приложение № 1

Дидактические игры при объяснении нового материала.

При изучении раздела “Нумерация чисел первого десятка” используются, прежде всего, такие игры, с помощью которых дети осознают приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру

**«Составим поезд»**

**Дидактическая цель:** ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

**Содержание игры:** учитель вызывает к доске поочерёдно обучающихся. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагон». Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: «Два да один – это три». Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: «Три без одного – это два. Два без одного – это один».

На основе использования игры «Составим поезд» учащимся предлагают считать число вагонов слева направо и справа налево и подводят их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

Также при знакомстве детей с приёмом образования чисел можно использовать игру.

**«Живой уголок»**

**Дидактическая цель:** ознакомление детей с приёмом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий “больше”, “меньше”.

**Средства обучения:** изучение животных.

**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 ещё один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и ещё один белый, и ещё 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 идёт при счёте после числа 1). Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

При изучении нумерации в пределах десяти необходимо довести до понимания детей, что последнее названное при счёте число обозначает общее количество всей группы предметов. С этой целью следует проводить игры “Лучший счётчик”, “Хлопки”. С помощью этих игр дети устанавливают соответствие между числом и цифрой.

**«Лучший счётчик»**

**Содержание игры:** учитель на магнитноммоделеграфе по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочерёдно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счётчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

**«Хлопки»**

**Содержание игры:** учитель на магнитноммоделеграфе 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 задаёт ритм хлопков).

Изучая числа первого десятка, важно сравнивать каждое предыдущее число с последующим и наоборот. Для этого предназначены игры “Лучший счётчик”, “Число и цифру знаю я”.

**«Число и цифру знаю я»**

**Содержание игры:** учитель на магнитном моделеграфе поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число цифр в каждом из них и показывают учителю соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число цифр в двух соседних секторах магнитногомоделеграфа.

Работа над составом числа начинается в разделе “Нумерация чисел первого десятка”. Состав чисел от одного до пяти дети в этот период должны знать на память, состав чисел 6-10 можно рассматривать на наглядной основе, на следующем этапе дети знакомятся с составом чисел на основе сложения по памяти. На третьем этапе дети воспроизводят состав чисел на основе выявленной закономерности: числа, стоящие на одинаковых местах (слева и справа) в числовом ряду, составляет в сумме последнее число в этом ряду.

В этот период большую помощь учащимся в изучении состава чисел окажет игра

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

**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

**Содержание игры:** учитель предлагает детям записать в тетрадь 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”.

При изучении нумерации чисел в пределах 20 можно выделить 4 этапа:

1. Образование чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитание единицы из последующего числа. Игра “Составим поезд”.

2. Образование чисел из десятков и единиц. Здесь можно предложить игру “Математическая эстафета”.

3. Анализ состава чисел в пределах 20. Можно использовать игру “Узнай, сколько палочек в другой руке” .

4. Письменная нумерация чисел в пределах 20. На этом этапе можно предложить игру “Стук-стук”.

**«Математическая эстафета»**

**Дидактическая цель:** ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

**Средства обучения:** 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для подготовительного 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 цифрой обозначенное число, третий – его состав, четвёртый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, 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.

Установлению связи между устной и письменной нумерацией поможет известная игра **«Молчанка»**

**Содержание игры:** учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

Для глубокого осознания принципа поместного значения цифр используются иллюстративные (с помощью цифр) рассказы “Спор цифр” и “Как запутался Серёжа?”.

**«Как запутался Серёжа?»**

Серёжа научился писать числа в пределах сотни. Однажды вечером отец положил перед Серёжей на стол 4 палочки слева и один десяток связанных палочек справа и предложил мальчику написать, сколько палочек всего. Серёжа написал число 41. Правильно ли написал число Серёжа? Как он рассуждал?

**«Спор цифр»**

Однажды цифры поспорили с нулём и стали его дразнить: Ты хотя тоже цифра, но ровнехонько ничего не значишь! Вот ученик возьмёт цифру 2 и поставит два кубика, а возьмёт тебя и ничего не поставит.

 - Правда, правда, ни-че-го – сказала пятёрка.

 - Ни-че-воч-ка, ни-че-воч-ка, - затараторили цифры.

- Глупые вы, ничего не понимаете, - сказал ноль, - Вот единица. Я встану рядом с тобой справа. Чем ты теперь стала? Отвечай!

Ноль встал справа рядом с единицей, и она стала … (десяткой).

- Вот я стану рядом с тобой справа, пятерка, что ты будешь обозначать? Отвечай! – Ноль встал справа рядом с пятёркой, и стала она … (пятью десятками, 50)

Ноль становится рядом справа с каждой цифрой и требовал ответить, чем она стала.

- Я увеличиваю каждую из вас, а вы меня ничевочкой называли. Неблагодарные! Подумайте хорошенько, и вы поймёте, что я для вас значу. Когда вас нет, я вас всегда заменяю. Можете ли вы написать ответ в таких примерах: 5–5=… , 7-7=…? А ну-ка, попробуйте! Никого из вас нельзя здесь поставить.

Задумались цифры и перестали дразнить ноль. Но цифрам всё же захотелось поспорить, и они затеяли спор между собой.

- Я больше всех значу, - заявила девятка, - я не какая-то единица.

Единица засмеялась, подскочила к девятке слева и закричала:

- Кто теперь больше, ты или я? Отвечай! (получилось 19)

- Я десяток, а ты только девять; десять ведь больше девяти. Что, молчишь?

Подбежала семёрка, прогнала единицу и сама стала слева. Получилось (79).

- Я семь десятков, 70, понимаешь?

Так все цифры становились рядом с девяткой и все оказывались больше неё. Удивилась девятка, смутилась…

Учитель спрашивает:

- Правильно ли спорят цифры? Какой вывод можно сделать?

- Девятка больше всех, когда цифры живут отдельно. Когда они становятся рядом друг с другом, дело меняется. Самое главное – это место цифр в числе. На первом месте справа пишутся единицы, на втором справа – десятки.

Цифры поняли и с тех пор перестали спорить, кто из них больше.

Примечание: на уроке инсценировку “Спор цифр” может прочитать учитель или ученик, а во внеклассной работе её можно и драматизировать: за автора читает учитель, один ученик становится нулём, девять детей изображают цифры. В этой игре дети усваивают зависимость значения цифры от занимаемого его места.

При изучении состава числа проводились игры:

**«Подарки Петрушки»**

**Дидактическая цель:** ознакомить с составом числа 5.

**Средства обучения:** иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что на урок в гости пришёл Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Весёлый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Весёлому 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.

«**Украсим ёлку игрушками»**

**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

**Средства обучения:** рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. И нам с вами тоже надо нарядить ёлку. Наша ёлка – математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке - звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку. Учитель должен поощрять слабых детей.

Данные дидактические игры помогли учащимся осмысленно усвоить состав числа. Дети чувствовали себя свободно, непринуждённо, с интересом участвовали в играх.

Приведённые примеры далеко не исчерпывают всего разнообразия игр. Учитель может придумывать свои игры, используя местный материал, учитывая индивидуально-психологические особенности своих детей.

Дидактические игры при закреплении материала.

Для закрепления устной нумерации в пределах 100 используется игра “Цепочка”, при проведении которой дети каждого ряда (команды) на основе иллюстративного материала образуют числа в пределах 100, соревнуясь друг с другом.

**«Цепочка»**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дес. | Ед. |  | Дес. | Ед. |  | Дес. | Ед. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

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 звёздочками правильные ответы учащихся.

Для закрепления состава чисел можно предложить следующие игры: **«Арифметический лабиринт», «Угадай-ка!», «Эстафета».** Смысл этих игр заключается в том, что дети проговаривают все случаи состава числа 10 и выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число комбинаций. Можно провести игру в виде соревнования по рядам. Также здесь можно предложить игру

**«Контролёры»**

**Дидактическая цель:** закрепление знания состава чисел первого десятка.

**Содержание игры:** учитель распределяет детей на две команды. Два контролёра у доски следят за правильностью 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 счёт 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”. Контролёры показывают зелёные круги в правой руке, если согласны с ответом, красные – если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу сделать 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 несёт элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

При закреплении состава десятичного состава двузначных чисел используются игры “Сколько палочек в другой руке?”, “Хлопки”.

**«Сколько палочек в другой руке?»**

**Дидактическая цель:** закрепление знания десятичного состава двузначного числа.

**Средства обучения:** набор отдельных палочек и пучков палочек.

**Содержание игры:** вызванный ученик берёт 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.

**«Хлопки»**

**Цель игры:** закрепление знания десятичного состава двузначного числа.

**Средства обучения:** набор определённых палочек и пучков палочек.

**Содержание игры:** учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящий справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигналят, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

Как уже упоминалось в п.2 при изучении нумерации чисел в пределах 20 выделяют 4 этапа. Один из этапов – это письменная нумерация чисел в пределах 20. Здесь можно предложить игру

**«Стук-стук».**

**Дидактическая цель:** закрепление знаний по нумерации чисел в пределах 20.

**Средства обучения:** 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.

Для закрепления навыков счёта можно предложить игру

**«Слушай и считай»**

**Содержание игры:** у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определённое число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игры: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

В теме “Нумерация чисел первой сотни” для усвоения порядка следования чисел при счёте, порядковых и количественных отношений между смежными числами можно использовать игры “Считай дальше с любого числа”, “Назови соседей числа”,“Кто быстрей сосчитает? ”.

**«Считай дальше с любого числа»**

Эта игра поможет избавиться от ошибки, когда ученик называет число с переходом через круглый десяток, например, 67, 68, 69, 70 (а не шестьдесят десять).

**«Назови соседей числа»**

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

**Средства обучения:** мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

**Содержание игры:** учитель бросает мяч то одному, то 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 и 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.

**«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 счётчик.

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:

**«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. | 8 ед. |  |  |
| 3 дес. | К | Д | Ч |  | 76, 98, 75, 38, 95, 35 |
| 7 дес. | Т | Л | М |  |  |
| 9 дес. | И | Ю | Ё |  | Ответ: лётчик. |

**«Гном»**

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

**Содержание игры:** Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперёд 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 |  | 84, 87, 27, 55, 85, 54 |
| 50 | Д | Р | М |  |  |
| 20 | О | О | Е |  | Ответ: вперёд. |

**«По порядку номеров»**

**Дидактическая цель:** закрепление порядка следования чисел при счёте.

**Содержание игры:** две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины игроков. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

**«Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель:** усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

**Материал игры:** таблички с числами.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 3 |  |  | 6 |  |  | 9 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  | 13 |  |  | 16 |  |  | 19 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  | 6 |  |  |  | 10 |  | 14 |  |  |

**Содержание игры:**

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 своём 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.

При закреплении темы “Двузначные числа” была проведение игра

**«Рыболовы»**

**Дидактическая цель:** анализ однозначных и двузначных чисел.

**Содержание игры:** на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочерёдно каждый член команды “ловит рыбку” (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берёт её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

При изучении и закреплении темы “Числа от 21 до 100” была использована игра

**«Весёлый счёт» или «Борьба за цифру»**

**Дидактическая цель:** закрепление порядка следования чисел.

**Средства обучения:** два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

**Содержание игры:** перед каждой таблицей становится один из учеников. Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовёт числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 8 | 12 | 4 |  | 65 | 59 | 63 | 55 |
| 10 | 23 | 1 | 15 |  | 61 | 74 | 52 | 66 |
| 3 | 17 | 21 | 7 |  | 54 | 68 | 72 | 58 |
| 19 | 6 | 9 | 11 |  | 70 | 57 | 60 | 62 |
| 24 | 2 | 16 | 22 |  | 75 | 53 | 67 | 73 |
| 13 | 20 | 5 | 18 |  | 64 | 71 | 56 | 69 |

С помощью этих игр в процессе обучения были не только закреплены знания учащихся, но и активизировано внимание учащихся. С помощью игры “Весёлый счёт” развивалось также и зрительное восприятие детей.

Дидактические игрыпри обобщении знаний учащихся.

На этапе обобщения знаний целесообразно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или условной экскурсии в лес с элементами игры.

При обобщении темы “Нумерация чисел в пределах 20” можно предложить следующую ситуацию. Класс отправляется на луг ловить бабочек. Начинается игра

**«Поймай бабочку»**

**Дидактическая цель:** обобщение знаний о разрядном составе числа.

**Содержание игры:** на доску вывешивается иллюстрация с изображением луга и макеты бабочек. На каждой бабочке написан разрядный состав чисел до 20. У каждого ребёнка бабочка из картона жёлтого цвета, на обратной стороне которой записаны числа. Один из вызванных к доске учеников ловит бабочку, прикреплённую на ниточке, на которой указан разрядный состав числа, остальные ученики поднимают (ловят) тех бабочек, на которых написаны числа, соответствующие разрядному составу.

Потом все отправляются в магазин, (проголодались на прогулке). Далее проходит игра в **«Магазин»**

**Дидактическая цель:** обобщение знаний учащихся о составе числа.

**Содержание игры:** вывешивается два плаката: один с рисунками монет, другой с изображением предмета и его ценой (хлеб – цена, батон, булочка, рогалик и т.п.). Дети подходят к плакатам, показывают хлеб, и расплачиваются за покупку набором из существующих монет.

Также при обобщении знаний по теме “Нумерация чисел в пределах 100” можно использовать следующие игры:

**«Войди в ворота»**

**Дидактическая цель:** обобщение знаний о составе числа.

**Содержание игры:** дети берут карточки с числами 0, 1, 2, … , 10. Два ученика образуют ворота (оба поднимают вверх сцепленные руки), в свободных руках они держат карточки с цифрами. В результате образуется несколько пар детей и один лишний. Он входит в ворота, выбирает ученика с такой карточкой, чтобы их числа в сумме составили число 10. Оба ученика проходят назад. Оставшийся без пары ученик также входит в ворота и подбирает пару себе. Все дети, сидевшие за столами, следят за правильностью подбора пар.

**«Если вместе,если дружно»**

**Дидактическая цель:** развитие логического мышления и воображения, проверка элементарных математических навыков.

**Ход игры:** учитель объявляет, что урок пройдёт в виде игры под девизом “Если вместе, если дружно”. Класс делится на две команды. Обе команды носят имена великих математиков прошлого: “Пифагоры”, “Архимеды” (желательны эмблемы). Учитель предупреждает, что соревнования будут эстафетными, поэтому будьте готовы проявить взаимопонимание и взаимовыручку.

**Эстафета №1 «Очень длинный пример»**

На доске написаны примеры. Каждый ученик из команды подбегает к доске по очереди, решает один пример и передаёт эстафету следующему. Кто быстрее и правильнее решит весь пример?

**Эстафета №2 «Собери робота»**

Участники команд берут из корзин геометрические фигуры (круги, треугольники, квадраты и т.п.) и крепят их на доске так, чтобы получилась фигура, напоминающая робота. У кого робот получится лучше?

**Эстафета №3 «Каждому по примеру»**

Количество примеров на доске соответствует числу участников команды. Участники команд по очереди подбегают к доске и решают по одному примеру (на выбор). Побеждает команда, которая быстро и без ошибок решит все примеры.

**Эстафета №4: «Найди цифру»**

На доске два плаката, где в беспорядке прикреплены цифры от 1 до 30. Участники команд по очереди снимают цифры по порядку и составляют числовой ряд. Побеждает команда, первая и правильно построившая полный числовой ряд.

**Эстафета №5: «Без права на ошибку»**

Команда выстраивается в шеренгу, у каждого в руках листок и карандаш. Ведущий читает задачу:

1. На одной жужаре к нам приехали 15 мямзиков, а на другой – на 7 мямзиков меньше. Сколько мямзиков приехало к нам на второй жужаре?

2. Когда Слюник видит, что кто-то нашёл пусик, он сразу начинает умирать от зависти. В четверг Мряка в присутствии Слюника нашла сначала 6 пусиков, а потом ещё 12 пусиков. Сколько раз Слюник умирал от зависти?

Каждый участник пишет ответ на листочке и показывает жюри, которое отмечает количество правильных ответов и неправильных. Ответ, не показанный до сигнала ведущего, не засчитывается.

Затем выстраивается другая команда и решает следующие задачи:

3. У Кости было 20 больших хрямзиков и 7 маленьких. Когда он узнал, что это такое, он всё побросал и отскочил подальше. Сколько хрямзиков бросил Костя?

4. Волк съел на своём Дне рождения трёх поросят, семерых козлят и одну Красную шапочку. Сколько сказочных героев съел Волк?

Побеждает команда, давшая большее количество верных ответов.

**Эстафета №6: «Математическая сказка»**

Все участники команды, говоря по одному предложению, продолжают сказку, которую начинает ведущий: первая команда “Однажды в математическом королевстве случилась беда…”, вторая команда “У Пятёрки был День рождения, и она пригласила на него своих друзей…”

После подводятся итоги урока. Какая команда была самая дружная, кому удалось, лучше всех справиться с трудными математическими заданиями? Награждение. Очень важно, чтобы ученики поняли в процессе игры: если вместе взяться за дело, то даже самые трудные примеры можно решить.

Если такая игра проводится в классе впервые, то учителю надо заранее позаботиться о помощниках (старшеклассниках, родителях), которые при необходимости помогли бы погасить возможные конфликты.

При подведении итогов важно отметить, сколь важны факты оказания помощи, проявления дружбы.

Состав команд в играх-соревнованиях в 1 классе должен меняться в каждой игре, чтобы у участников не появился конкретный постоянный соперник.

Важный педагогический момент игры – помочь учащимся осознать, что учиться вместе легче, чем поодиночке, что у них прекрасные одноклассники, которые всегда помогут.

**«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 сторону читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в котором 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.

**«Незадачливый математик»**

**Дидактическая цель:** обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

**Средства обучения:** кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.

**Содержание игры:** на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 43 = + 3 |  = 20 + 9 | 57 = 50 +  |
| 35 = 30 5 | 1 = 10 + 5 | 4 = 40 +  |

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.

Учитель предлагает следующую ситуацию: «Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер и, листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему». Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

Приложение 2

**1 класс**

**Подготовка к изучению чисел и действий с ними.**

**1.** Составление геометрических фигур.

 Назвать известные геометрические фигуры. Из палочек составить квадрат и треугольник маленького размера.

Вопросы для анализа: « Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? треугольника? Покажите стороны, углы, вершины фигур».

**2.** Составить маленький и большой квадраты.

 Вопросы для анализа: « Из скольких палочек составлена каждая сторона большого квадрата? Маленького квадрата? Весь квадрат? Почему левая, правая, верхняя, нижняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?»

**3.** Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны трем палочкам, а левая и правая – двум.

**4.** Преобразование одной фигуры в другую.

Дана фигура из 5 равных квадратов; надо убрать 4 палочки, чтобы стало 3 равных квадрата.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

 Решение:
**5.** В фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата.

**6.** Лабиринт.

На основе зрительного прослеживания ходов, линий надо отыскать нужный предмет, выход.

1. Составить из геометрических фигур сюжетные изображения
2. (самостоятельно). Рассказать, какие фигуры использовались, сделать анализ этих фигур.

**8.** Игра « День – ночь».

На столе располагаются парные предметы так, чтобы дети их хорошо видели в отдельности. Первоклассники внимательно рассматривают предметы, сравнивают, отмечают, чем один предмет отличается от другого.

«Ночь, - говорит учитель и убирает один предмет.

- День! Скажите, что изменилось?»

Открыв глаза, дети определяют, какого предмета не хватает. В дальнейшем убирают не один предмет, а два или три.

**9.** Игра «Найти спрятанную игрушку».

Один ребенок выходит из класса, учитель прячет игрушку. Затем предлагается найти игрушку. Учитель помогает ученику, который ищет игрушку, указывая направления движения: идти вперед, повернуть налево, затем направо, обойти вокруг стола и т. д.

Другой вариант игры: ребенок сам выбирает направление движения, а остальные дети говорят ему: «Тепло, холодно».

**10.** Игра «Цветы и пчелы».

На доске – рисунки цветов и пчел. К доске выходят несколько учеников, которые будут изображать пчел. По сигналу учителя: «Пчелки летят», - вызванные к доске ученики начинают жужжать и кружиться по классу. Потом каждый из участников игры снимает с доски рисунок пчелы и закрепляет его над рисунком одного из цветов – «сажает» пчелу на цветок. При этом он должен указать цвет цветка и его размер. «Посадив» пчел на цветы, дети убеждаются в том, что на каждом цветке сидит по одной пчеле, т. е. пчелок столько же, сколько и цветов, а цветов столько же, сколько пчел. Учащиеся должны назвать это число. Затем число пчелок увеличивается или уменьшается, выясняются способы их уравнивания.

**Счёт предметов.**

**1**. Игра «Поезд».

Работа может быть построена в форме беседы:

Что изображено на картинках? (поезд) Сколько вагонов в поезде? (10)

Кто едет в первом вагоне? Во втором? В третьем? и т. д. Кто начальник поезда? (Петрушка) Петрушка решил поменять номера вагонов. Он расставил их по-другому, начиная с большего номера и заканчивая меньшим. Расставьте вагоны в том же порядке. Кто теперь едет в первом вагоне? Кто в последнем? Кто находится слева от Чебурашки? И т. д.

**2.** Задача – шутка.

Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?(2)

**3.** Задача – смекалка.

Я провел у бабушки понедельник, вторник, среду и четверг, а моя сестра в ту же неделю – среду, четверг, пятницу и субботу. Сколько всего дней мы гостили у бабушки?(6)

**4.** Задача – смекалка.

На столе лежали 3 конфеты в одной кучке. Две матери, две дочери да бабушка с внучкой взяли конфет по одной штучке, и не стало этой кучки. Как это понимать? Сколько человек брали конфеты? (3)

**5.** Задачи в стихах.

 1) Я, Сережа, Коля, Ванда -

 Волейбольная команда.

 Женя с Игорем пока –

 Запасных два игрока.

 А когда подучатся,

 Сколько нас получится?

 2) Как-то вечером к медведю

 На пирог пришли соседи:

 Еж, барсук, енот, «косой»,

 Волк с плутовкою-лисой.

 А медведь никак не мог

 Разделить на всех пирог.

 От труда медведь вспотел, -

 Он считать ведь не умел!

 Помоги ему скорей,

 Посчитай-ка всех зверей.

**6**. На веревке висели и спокойно сохли 8 выстиранных наволочек. 6 наволочек стащила с веревки и сжевала коза Люська. Сколько наволочек спокойно высохли на веревке?

**7.** Коза Люська забодала забор, который держался на 7 столбиках. 3 столбика упали, а остальные остались торчать самостоятельно. Сколько столбиков торчат самостоятельно?

**8.** Игра «Зоопарк».

На доске – картинки с изображением животных. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправятся в «необыкновенное путешествие» - в зоопарк. Дети рассматривают рисунки животных, называют их, считают.

- Сколько жирафов в клетке?

- Сколько слонов? Сколько из них больших? Сколько маленьких?

- Сколько медведей? И т. д.

- Кого больше: слонов или медведей?

- Кого меньше: оленей или зебр?

**9.** Толя поспорил с Колей, что съест 5 баночек гуталина, а съел только 3. Сколько баночек гуталина не смог осилить Толя?

**Числа от 1 до 10. Число 0.**

При изучении цифр я использую стихи С. Маршака, Г. Виеру, Ф. Даглардж.

**1.** Игра «Веселый счет».

Двое вызванных учеников кто быстрее на подставку доски выставляют карточки с цифрами по порядку. Остальные дети – у себя на партах.

**2**. Игра «Отгадай число».

Назвать число меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9. И т. д.

**3.**Игра «Звездное небо».

На плакате изображено «звездное небо». Учитель предлагает посчитать звезды на небе; закрывает их тучкой. Затем тучку отодвигает и спрашивает: «А сколько теперь звезд?»

Дети считают. «Сколько звезд спряталось за тучкой?» Затем заглядывают за тучку и проверяют себя.

**4.** Игра «Почтальон».

На доске выставлено 10 домиков – это улица. Им присваиваются при счете номера. Учитель говорит, что прикрепить номера на дома не успели. В конце ряда домов – почта с почтальоном – зайцем. У него письмо в восьмой дом. Как почтальону его доставить? Один из учеников говорит, что почтальон – заяц может прибежать к началу улицы и посчитать дома, начиная с первого домика, другой советует дома считать с конца улицы. Учащиеся выполняют это задание практически и приходят к выводу, что быстрее считать последним способом. Игра продолжается. Письмо надо доставить каждый раз в другой дом; решается новая математическая задача.

**5.** Пять щенят в футбол играли,

 Одного из них позвали.

 Он в окно глядит, считает,

 Сколько их теперь играет.

**6.** Пять щенят плюс мама-лайка,

 Сколько будет, сосчитай?

**7.** Что хромаешь ты, жучок?

 Ранил ножку о сучок.

 Прежде на своих шести

 Очень быстро мог ползти.

 На скольких ножках ползает теперь жучок?

**8**. Известно, что сапожек не носит кошка,

 Но мама купила кошке сапожки.

 Сколько сапожек мама купила,

 Чтоб кошка ножки не замочила?

**9.** Загадки.

а) Дом без окон и дверей,

Как зеленый сундучок,

 В нем шесть кругленьких детей

 Называется… (стручок)

 б) Что за шустрый старичок

88 ног.

 Все по полю шаркают,

 За работой жаркою… (веник)

в) Что это за 7 братьев: годами равные, именами разные? (дни недели)

**10.** Как в комнате можно поставить 2 стула, чтобы у каждой из четырех ее стен стояло по одному стулу?

|  |
| --- |
| \*\* |

**11.** Игра «Веселый счет».

По команде учителя двое детей поворачиваются к таблице и начинают счет, показывая числа указкой по порядку.

 1 8 4 2 8 6

 3 9 6 5 1 3

 5 2 7 4 7 9

**12**. Занимательный квадрат.

В данном квадрате расставить числа 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы при сложении чисел по столбикам, по строчкам и с угла на угол всегда получалось число 6.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  1 |  |
|  1 |  2 |  |
|  |  |  1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  3 |  1 |  2 |
|  1 |  2 |  3 |
|  2 |  3 |  1 |

 Решение:

**13.** Задача – шутка.

Летела стая гусей: один гусь впереди, а два позади; один позади и два впереди; один гусь между двумя, и три в ряд. Сколько было всего гусей?

**14.**Задача – шутка.

Чтобы сварился 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько времени сварится полкилограмма такого же мяса?

**15.** Собираясь на место преступления, преступники взяли с собой 5 веников – хотели замести следы. Два веника преступники уронили, выходя из дома, еще два забыли в автобусе, а один веник не захотел быть соучастником преступления и развалился на прутики. Удастся ли преступникам замести следы вениками?

**16.** Задачи – шутки.

1) Повезло опять Егорке, 2) 7 рассерженных гусей,

У реки сидит не зря. 7 отчаянных друзей!

Два карасика в ведерке Ходят – бродят: «Га-га-га!»

 И четыре пескаря. Тут хозяйка позвала:

 Но смотрите – у ведерка «Есть хотите?» «Да-да-да!»

 Появился хитрый кот… И пошли ватагой всей 7Сколько рыб домой Егорка рассерженных гусей

 На уху нам принесет? 7 гусей ушли кормиться

 Сколько же осталось птицы?

3) Самосвал ехал в поселок. По дороге он встретил 3 легковые машины и грузовик. Сколько всего машин ехало в этот поселок?

**17.** Шарада.

Первая цифра стоит в середине.

Буква с начала и буква с конца.

В целом – леса, города и равнины,

К целому полны любовью сердца.

И коли вражья надвинется рать,

Целое будем мы защищать.

 Р 1 А РОДИНА

**18.** Задачи в стихах.

1) На крыльце сидит щенок, 6)В небе радуга-дуга

 Греет свой пушистый бок. Замыкает берега.

 Прибежал еще один Расцветая все быстрей

 И уселся рядом с ним. Чудо-краски светят в ней!

 Сколько стало щенят? Пусть ответит тот, кто знает

 Или сможет сосчитать,

2) Ежик по лесу шел, Сколько красок в ней играет,

 На обед грибы нашел: Озаряя моря гладь?

 2 – под березой,

 1 – у осины.

 Сколько их будет в плетеной корзине? 7) Двое шустрых поросят

 Так замерзли, что дрожат.

3) Два мяча у Ани, Посчитайте и скажите:

 Два мяча у Вани. Сколько валенок купить им?

 Два мяча да два. Малыш!

 Сколько их? Сообразишь? 8) Дружно муравьи живут

 И без дела не снуют.

 4) В кормушке сидели 3 несут травинку,

Лишь 3 только птицы, 3 несут былинку,

 Но к ним прилетели 3 несут иголки.

 Еще 2 синицы. Сколько их под елкой?

 Так сколько же птиц

 Здесь в кормушке у нас?

 Покажет на карточке каждый из вас. 9) Стала курица считать

 Маленьких цыпляток:

 5) Жил в реке один налим, Желтых 5 и четных 5,

 Два ерша дружили с ним. А всего…….(десяток)

 Прилетали к ним 3 утки

 По 4 раза в сутки.

 И учили их считать:

1, 2, 3, 4, 5.

 Сколько всего рыб и птиц?

**Сложение и вычитание.**

**1.** Цепочка примеров.

Учитель называет пример: 3+2 - и бросает мяч кому-нибудь из детей. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч учителю. И т. д.

**2**. Задача – смекалка.

Сколько получится, если из наименьшего двузначного числа вычесть наибольшее однозначное? (10 – 9 = 1)

**3**. Игра «Угадай место игрушки».

Учитель записывает на обратной стороне демонстрируемых рисунков примеры вида 7+1 и рисует на доске лесенку. Он говорит: «Чебурашка предлагает нам интересное задание – расставить игрушки на лесенке по своим местам. Порядковый номер каждого рисунка записан на его обратной стороне в виде примера. Кто правильно решит пример, тот узнает место игрушки на лесенке». Дети поочередно выходят к доске, решают примеры и расставляют рисунки на свои места.

**4**. Игра «Маятник».

Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником? Просит показать, как покачивается маятник. Предлагает детям покачаться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на сложение и вычитание чисел вида: 5+1; 6+1, 7+1 и т. д. Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают примеры.

**5.** Игра «Грибная полянка».

На доске – рисунки ежика, деревьев, грибов.

- Поможем ежику собрать грибы.

Вызванный к доске ученик берет гриб, решает записанный на нем пример. Если ответ правильный, гриб накалывается ежу на спину.

**6.** Игра «Назови пропущенные цифры».

На доске – Незнайка с пятью ( например, красными ) шарами. Справа от них – три голубых и один зеленый шары. На доске записаны примеры:

 5 + 4 = 9 9 – 4 = 5

 5 + 1 + \* 9 – 1 – \*

**7.** Игра «Украсим елку игрушками».

Игру начинает учитель: «Дед Мороз и Снегурочка придумали для вас интересное задание. Они развесили номера игрушек на елке, а на доске записали их в виде примеров 6+3 ,

10-3 и т. д.

Учитель показывает на пример, ученик, решив этот пример, вешает рисунок игрушки на соответствующий номер. Кто правильно выполнит задание, тот узнает, на какое место надо повесить каждую игрушку.

**8**. Игра «Заселяем дома».

 5. На крыше дома записан его номер. Учащиеся должны распределить числа в клеточки так, чтобы их сумма была равна номеру дома.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**9.** Задача в стихах.

 Два цыпленка стоят,

 Два в скорлупках сидят.

 Шесть яиц под крылом

 У наседки лежат.

 Посчитай поверней,

 Отвечай поскорей:

 Сколько будет цыплят

 У наседки моей?

**10.** Четыре года Светику,

 Она любит арифметику.

 Светик радостную весть

 Объявляет всем:

 - Если к двум прибавить шесть –

 Это будет семь!

 Услыхав ее слова,

 Юра стал считать:

 - Нет, к 6 + 2 – это будет 5!

 Спор горячий начался,

 Разделились голоса.

 Тут как раз, на счастье,

 Прибежала Настя.

 Настя знает правила:

 2 к 6 прибавила,

 И скажи на милость…

 Сколько получилось?

 По какому правилу

 Ответ она исправила?

 ( переместительное свойство сложения )

**11.** Игра «Спрячем от лисы».

Учитель читает:

Лиса близко притаилась,

Лиса кустиком прикрылась,

Лиса носом повела –

Разбегайтесь кто куда!

На доске – рисунки курицы с цыплятами, утки с утятами, козленка, зайчика и лисы. На обороте рисунка – задания. Ребята, вызванные к доске, стараются быстрее выполнить задания и спрятать птиц и животных от лисы. Если допущена ошибка в вычислении, то животное съест лиса.

**12**. У младенца Кузи – еще только 4 зуба, а у его бабушки – уже только 3. Сколько всего зубов у бабушки и внука?

**13**. Игра «Счастливого перелета».

После чтения стихотворения учитель предлагает детям помочь птицам благополучно добраться до теплых краев.

Осень -

Роща золотая, золотая, синяя.

А над рощей пролетает

Стая журавлиная.

Высоко над облаками гуси откликаются,

С дальним озером, с полями

До весны прощаются.

По очереди выходят ученики, берут карточки с изображением птиц, выполняют задания и «отправляют» птицу в полет.

**14.** Игра «Строим дом».

Сегодня будем строить дом.

На радость новоселам.

Чтоб каждый становился в нем

Счастливым и веселым.

Из геометрических фигур, на обороте которых записано задание, уч-ся строят дом.

**15.** Игра «Глаз – фотограф».

При изучении любой таблицы сложения и вычитания отводится время для ее запоминания. Чтобы оно было более продуктивным и целенаправленным, я провожу эту игру.

Учитель говорит: «Сейчас я проверю, у кого глаз, как фотоаппарат, сфотографирует таблицу». (ученик должен запомнить ее) Таблица дается с ответами. Через некоторое время ответы стираются. Учащиеся воспроизводят таблицу вразбивку.

**16.** Игра «Задумай число»

а) Задумайте число, прибавьте к нему 6, от суммы отнимите 2, затем отнимите задуманное число, к результату прибавьте 1. У вас получилось 5.

б) Задумайте число. Прибавьте к нему 7, а из полученной суммы вычтите задуманное число. У вас получилось 7.

**17.** Задача – шутка.

У мальчика ,ловившего рыбу, было в коробке 5 мух. На 3 мухи он поймал трех рыбок. Сколько рыбок он поймает на остальных мух?

**18.** Мой приятель шел,

 Пятак нашел.

 Двое пойдем, сколько найдем?

**19.** Два числа – 5 и 3 – пришли однажды в такое место, где валялось много разных разностей, и стали искать свою. Найди разность этих чисел.

**20.** Во дворе играли 9 чистых мальчиков. Когда несколько мальчиков выпачкались с ног до головы, во дворе осталось 3 все еще чистых мальчика. Сколько мальчиков уже выпачкались?

**21**. Скоро 10 лет Сереже,

 Диме нет еще шести, -

 Дима все никак не может

 До Сережи дорасти.

 А на сколько лет моложе

 Мальчик Дима, чем Сережа?

**22.** Математический фокус.

Задумайте число от 1 до 10. Прибавьте к нему 1, еще 1, отнимите 1, еще 1, прибавьте 1.

Назовите результат, а я скажу, какое число задумано.

( для отгадывания надо из результата вычесть 1)

**23.** Шутка.

Вова пришел домой и радостно сообщил маме:

- Я сегодня получил пятерку.

- Молодец, - похвалила мама Вову.

- У меня тоже 5, - заявил маленький Шурик.

- За что у тебя 5? – спросила мама.

- 3 по математике и 2 по письму.

Объясните.

**24.** Допустим, что ты решил прыгнуть в воду с высоты 8 метров и, пролетев 5 метров, передумал. Сколько метров придется тебе еще лететь поневоле?

**25**. Два мальчика съели 6 кг меда. В одном мальчике поместилось 3 кг. Сколько кг меда поместилось во втором мальчике?

**26**. Летела стая гусей, а навстречу им гусак.

 - Здравствуйте, 10 гусей!

 - Нет, нас не 10. Если бы ты был с нами да еще двое гусей, то тогда бы было 10.

 Сколько в стае гусей?

**Числа от 11 до 20.**

1. Игра «Веселый счет».

Незнайка предложил нам игру. Сам он в счете не силен и хочет посмотреть, как вы это делаете. Надо назвать и показать числа по порядку. К доске выходят 2 человека. Тот, кто быстрее сосчитает до 20, будет победителем.

 14 8 12 4 14 8 12 4

 10 13 1 15 10 13 1 15

 3 17 20 7 3 17 20 7

 19 6 9 11 19 6 9 11

 5 2 16 18 5 2 16 18

**2.** Игра «Задумай число».

Задумайте число, меньше 10. Вычтите задуманное число из 15. Сколько получилось?(например, 8. Ты задумал число 7.) (15-7=8)

**3.** Мы на елке веселились, 5 конфет в бумажках синих,

 Мы плясали, мы резвились. 5 орехов рядом с ними,

 После добрый Дед Мороз Груша с яблоком, один

 Нам подарки преподнес. Золотистый мандарин,

 Дал большущие пакеты. Плитка шоколада -

 В них же – вкусные предметы. Вот была я рада!

 Стала я пакет вскрывать, Все лежит в одном пакете,

 Содержимое считать: Сосчитай предметы эти.

**4**. В детсаду есть паровоз,

 6 автомобилей,

 Черный пес – блестящий нос,

 Белый кот Василий,

 8 куколок в одной

 Кукле деревянной.

 И Петрушка заводной, рыжий и румяный.

 Кто внимательно послушал,

 Сколько в детсаду игрушек?

**5.** Задача – шутка.

Волк пригласил на свой день рожденья 3 поросят, 7 козлят и 1 Красную Шапочку. Сколько аппетитных гостей пригласил волк на свой день рожденья?

**6.** В зоопарке он стоял,

 Обезьянок все считал:

 2 играли на песке,

 3 уселись на доске,

 А 12 спинки грели.

 Сосчитать вы всех успели?

**7**. Игра на внимание.

Ученик, поймав мяч, брошенный ему учителем, должен слушать и считать вслух хлопки учителя. Когда учитель перестает хлопать, он возвращает мяч учителю. Игра длится до тех пор, пока дети не досчитают до 10.

**8.** Игра «Стук-стук».

На доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
|  ДЕСЯТКИ |  ЕДИНИЦЫ |
|  |  |

Учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают соответствующее число на карточках с цифрами.

**9.** Посадила бабка в печь Да в печи 4 штуки.

 Пирожки с капустой печь. Пироги считают внуки.

 Для Наташи, Маши, Тани, Если можешь, помоги

 Коли, Оли, Гали, Вани Сосчитать им пироги.

 Пирожки уже готовы.

 Да еще один пирог

 Кот под лавку уволок,

**10.** В двух корзинах лежало по одинаковому количеству яблок. Из первой корзины переложили во вторую 10 яблок. На сколько больше стало яблок во второй корзине, чем в первой? Объясните.

**11**. Логические упражнения.

Если в первой коробке 12 цветных карандашей, во второй – столько, сколько в первой, а в третьей карандашей столько, сколько во второй коробке, то сколько карандашей в третьей коробке?

**12**.На ветке сидели 5 синиц и 7 воробьев. 6 птичек улетели. Улетел ли хоть один воробей?

**13**. Костя наловил рыбок трех видов: ершей, пескарей и окуней. Всего он поймал 14 рыбок, ершей оказалось на 10 больше, чем пескарей. Сколько рыбок каждого вида поймал Костя?

 ( 11 ершей, 1 пескаря, 2 окуня )

**14.** Математическая эстафета.

Класс разбивается по рядам на 3 команды.

Для каждой команды даны примеры вида:

 10+5 10+9 10+7

Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример, составить другой пример с этими же числами и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды не составят все возможные примеры.

Например:

 10+5=15 15=5+10

 5+10=15 15-10=5

 15=10+5 15-5=10

**15.** Сколько кусков сахара растворяются в папином чае, если сам папа бросил туда 3 куска, а Маша, как только папа зазевался, положила еще 12 кусков?

**16**. Во время игры в прятки 5 мальчиков спрятались в бочку из-под известки, 6 – в бочку из-под зеленой краски, 3 – в бочку из-под красной и 6 – в ящик из-под угля. Мальчик, который пошел их искать, нечаянно упал в бочку из-под желтой краски. Сколько разноцветных и сколько черно-белых мальчиков играло в прятки?

 Приложение 3

**Урок-сказка по математике**

**Тема:**Закрепление навыка умножения на двухзначное число

**Тип урока**: урок повторения полученных знаний

**Цели:**

закрепить навык умножения на двухзначное и трехзначное число; упражняться в решении задач на движение в противоположные стороны, на нахождение площади;

развивать навыки устного счета, умение сравнивать числа; интерес к математике, активность на внимание учащихся;

воспитывать чувство взаимопомощи.

**Планируемые результаты.**

***Предметные***: научатся применять алгоритмы письменного умножения на двузначные и трёхзначные числа, решать задачи на движение, соотносить единицы длины, массы, времени и площади.

**Метапредметные:**

**Познавательные:** построение речевого высказывания в устной и письменной форме; выполнение сравнения, аналогии, обобщения.

**Регулятивные:** постановка учебной задачи, контроль результата на основе сравнения с эталоном; рефлексивная самооценка.

**Коммуникативные:** формулирование вопросов и своих затруднений; построение монологических и диалогических высказываний.

**Личностные:** учебно-познавательная мотивация, интерес к новому учебному материалу.

**Оборудование:**

изображение героев сказки– Иван Царевич, Кощей Бессмертный, Елена Прекрасная, Баба Яга;

реквизит – ступа, избушка, камень, шкатулка, игла, мечи.

**Ход урока**

**I. Организационный момент.**

**У.:**

Придумано кем-то
Просто и мудро.

При встрече здороваться.
Доброе утро!
Доброе утро!
Доброе утро, солнцу и птицам.
Доброе утро, улыбчивым лицам!

Я очень хочу, чтобы у всех сегодня было доброе утро, добрый день, а особенно для моих ребятишек, ведь они пришли учиться, думать, узнавать много нового.

**II. Сообщение темы.**

**У.:**Ребята, на прошлых уроках вы научились умножать на двузначное и трехзначное число. Сегодня нам эти знания пригодятся, потому что мы попадем в сказку, где нас ждут испытания. Нам предстоит выполнить примеры на умножение, решить задачи на движение, найти площади фигуры, находить неизвестные в уравнениях. Вы готовы?

**Д.:**Да

**У.:**Тогда сказка начинается.

**III. Устный счет.**

**У.:**Жил-был Иван Царевич. И была у него невеста – Елена Прекрасная. Однажды гуляли они в роще, и вдруг налетел вихрь и унес Елену. Опечалился Иван Царевич, упал на землю, залился горючими слезами. А березка над ним шелестит: “Не плачь, добрый молодец, найдешь ты свою невесту у Кощея Бессмертного в невиданной стране. Все там подчинено законам математики. Отправился Иван Царевич в далекий путь. Долго ли, коротко ли шел он – на пути встретилась река, а моста нет. Только веревка с одного берега на другой протянута, а на веревке той – задания. Справится с ними Иван – значит, удержится на веревке и перейдет через реку. Поможем Ивану-Царевичу?

**Д.:** Да.

*(Дети по одному выходят к доске, снимают задания, устно выполняют их).*

**Задания.**

16 увеличить в 4 раза.

Найти частное от деления чисел 96 и 12.

Чему равна площадь квадрата со стороной 8 см?

Сколько килограммов в центнерах?

Какое число нужно разделить на 7, чтобы получилось 30?

Какое число в 12 раз больше 5?

Мальчик проходит 1 м за 1 с. Сколько метров он пройдет за 1 минуту?

**IV. Решение примеров на умножение двухзначных чисел.**

**У.:** С вашей помощью Иван Царевич благополучно миновал реку.

А за ней – лес. Лесная тропинка привела Ивана к избушке на курьих ножках. Вошел он в избу и видит: сидит на лавке Баба Яга с учебником математики в руках. Увидела Царевича и говорит: “Знаю, зачем пришел. Но сначала помоги мне разобраться с примером. Умножать я умею, а вот что с нулями делать, никак не пойму”.

**У.:**Ребятки, давайте поможем Бабе Яге решить примеры:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1200 | 31200 | 4200 | 38400 |
| 40 | 50 | 30 | 70 |

**У.:** Молодцы, ребятки!

**V. Чистописание.**

**У.:** Запишите число 77 столько раз, сколько парт в классе, запишите столько 7, сколько стульев в классе. Чем похожи и чем отличаются эти числа?

**Д.:**77, 7 – в записи этих чисел используется одна и та же цифра 7; 77- двухзначное число, 7 – однозначное число.

**VI. Решение задачи на движение в противоположные стороны.**

**Б.Я.** “Вот теперь, – говорит Баба Яга, – могу дать тебе волшебный клубочек, который укажет дорогу к Кощею”.

**Иван Царевич:** “Нет, мне надо скорее. Дай мне лучше ступу”.

**Б.Я.:** “Что ж, бери. Только вместо топлива работает она у меня на математическом ускорителе. Если рассчитаешь ее скорость правильно, то сможешь взлететь. Слушай задачу:

Из дворца Кощея Бессмертного одновременно в противоположных направлениях вылетели Баба Яга в ступе и Змей Горыныч. Через 10 с они оказались на расстоянии 650 м. Скорость Змея Горыныча равна 30 м/с. Найди скорость ступы.

**Иван Царевич:** “Ой, ребятки, помогите мне решить задачу”.

**У.:** Вы готовы помочь Ивану Царевичу?

**Д.:** Да, мы готовы!

**Б.Я.***(Дает совет Ивану):* “Игла, в которой заключена смерть его, хранится в шкатулке под троном.*(Производится на доске)*

**VII. Задание на сравнение двух выражений.**

**У.:**Поблагодарил Иван Бабу Ягу, сел в ступу и через полминуты приземлился около огромного камня, который лежал на развилке дорог. Вылез Иван Царевич из ступы и призадумался, по какой дороге идти. Видит, на камне написаны два выражения. Понял Иван, что надо их сравнивать и идти в ту сторону, куда укажет стрелка.

**У.:** Ребята, давайте поможем Ивану сравнивать числа.

6500 х 40 : 100 ? 550 х 50 : 100

**Д.:**2600 больше, чем 275, поэтому мы пойдем направо.

**У.:**Обрадовался Иван Царевич, что нашел нужную дорогу. Но прежде чем идти к Кощею, решил немножко размяться.

**VIII. Физкультминутка.**

**IX. Решени задачи на нахождение площади фигуры.**

**У.:**Увидел Кощей Бессмертный, что идет к нему Иван Царевич, и решил притвориться добреньким, а сам задумал дело хитрое.

**Кощей:**За невестой пришел, добрый молодец? Давай мирно договоримся; задам я тебе всего одну задачу. Решишь ее – забирай Елену Прекрасную, а не решишь – голова твоя с плеч долой.

**У.:**Делать нечего, согласился Иван.

**Кощей:** Видишь ты, что дворец у меня большой, но состоит он всего из трех залов. Площадь зала, где мы с тобой стоим, имеет форму прямоугольника со сторонами 24 и 30 метров. Площадь второго зала составляет ? площади первого, а площадь третьего в 2 раза больше площади второго. Найди площадь всего дворца?

**Иван:**Ребята, я без вашей помощи пропаду, помогите!

**У.:**Ребятки, давайте выручим Ивана из беды.

**Д.:**Мы согласны помочь Ивану.

I – ? , S = 24х30 (м2)

II – ? 1/4 от I

III – ? в 2 раза > II

24 • 30 = 720(м2) – площадь I зала.

720 : 4 = 120(м2) – площадь II зала.

180 • 2 = 360 (м2) – площадь III зала.

720 + 180 + 360 = 1260 (м2) – всего.

*Ответ:* 1260 м2 площадь дворца.

**X. Решение уравнений.**

**Иван:**Решил я твою задачу, отдавай мне Елену Прекрасную.

**Кощей:**Нет, не отдам!

**Иван:**Ах, ты так!

**У.:** Выхватил Иван меч, и стали они сражаться. Шаг за шагом все ближе подбирается Иван к трону. Вот уже схватил он шкатулку с иглой. На шкатулке – уравнения.

**Иван:** Ребятки, это еще что такое?

**Д.:**Это уравнения. Мы поможем тебе их решить.

**У.:**Но решать будем по вариантам.

|  |  |
| --- | --- |
| I вариантх : 20 = 360х = 360 • 20х = 7200 | II вариант30 • х = 210х = 210 : 30х = 7 |

*(Дети решают самостоятельно.)*

**У.:**Решил Иван Царевич уравнения, в тот же миг шкатулка открылась, Иван взял в руки иглу и переломил ее. Кощей упал замертво, а в стене царство. Сыграли свадьбу и стали жить и поживать в мире и согласии.

Ребятки, и нам пора вернуться в класс.

**XI. Подведение итогов.**

**У.:**Ребятки, где мы с вами побывали?

Понравилась ли она вам? А чему она учит?

А урок математики понравился вам?

Чему мы учились сегодня?

**XII. Рефлексия**.

|  |  |
| --- | --- |
| На уроке я работал ….. |                активно    /    пассивно |
| Своей работой на уроке я …. |               доволен    /    не доволен |
| Урок мне показался … |          интересный  / неинтересный |
| Материал на уроке был …. |           понятный    /    непонятный |
| Моё настроение … |  |

**У.:** Все сегодня на уроке старательно работали. Спасибо вам, дети, за урок!