

# Дидактические игры на уроках математики в начальной школе

---

*В начальной школе необходимо закрепить основные знания по математике, заинтересовать ребенка учебной деятельностью. В силу своих возрастных и особенностей младшие школьники не способны овладевать информацией в полном объеме, чем дети старшего возраста. Стоит помнить, что происходит слияние игровой и учебной деятельности, борьба внутренних и внешних мотивов ребенка. Во избежание затруднений и для улучшения деятельности на уроке практикуется использование дидактических игр на уроках математики.*

Формирование атмосферы игры на занятиях  
вырабатывает познавательный интерес,  
динамичность и стимулирует появление  
познавательной деятельности учеников, понижает  
утомляемость, дает возможность сосредоточения  
внимания . Длительность игры 8–12 минут, учащиеся  
играют, и тем самым непроизвольно совершенствуют и  
закрепляют вычислительные навыки.

## *ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ*

| Тип урока.                      | Дидактические игры.                                                                          | Назначение игры.                                                                               | Реализация диф. подхода                   |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Изучение нового материала.      | Игры, связанные с исполнительской деятельностью детей                                        | Усвоение новых понятий и способов                                                              | Распределение ролей                       |
| Закрепление ЗУН.                | Игры на воспроизведение свойств, приёмов, алгоритмов и их преобразование.                    | Выработка умений и навыков, применение их на практике.                                         | Содержание заданий                        |
| Обобщение и систематизация ЗУН. | Игры, контролирующие, преобразующие и творческие, включающие элемент поисковой деятельности. | Установление уровня овладения теоретическими знаниями и способами познавательной деятельности. | Распределение ролей и содержание заданий. |

# РАССМОТРИМ НА ПРАКТИКЕ ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

«Домино». Игра проводится в парах. Учащиеся получают индивидуальные карточки, примеры подобраны по принципу совпадения ответов у пары учащихся (например,  $81: 9$  и  $27: 3$ ), что позволяет осуществить взаимопроверку. Игра позволит определить уровень знаний учащихся табличных случаев умножения и соответствующих случаев деления

$$81: 9$$

$$63: 7$$

$$6 * 4$$

$$4 * 9$$

$$27: 3$$

$$18: 2$$

$$8 * 3$$

$$6 * 6$$

Угадай слово. Учащимся предлагается расшифровать слово, порядок букв в котором, зависит от значения выражений (Приложение №1). Такое задание требует от учащихся правильного выполнения вычислений, результаты которых необходимо сравнить выстроить в цепочку для получения необходимой комбинации.

|                     |          |
|---------------------|----------|
| <b>67 000:1 000</b> | <b>Л</b> |
| <b>9 600: 100</b>   | <b>Е</b> |
| <b>39 000x10</b>    | <b>Я</b> |
| <b>6 200x100</b>    | <b>Б</b> |
| <b>102 000:10</b>   | <b>Ч</b> |
| <b>83 000:100</b>   | <b>И</b> |
| <b>300x100:10</b>   | <b>К</b> |
| <b>900x10:100</b>   | <b>С</b> |
| <b>152 000:1000</b> | <b>Н</b> |

*«Сундучок». Кузька потерял сундучок. Его нашли кикиморы и утащили в болото. Взять сундучок можно, только прыгая по кочкам. Но не все кочки надежны. Около болота доска. Перемножь цифры на доске и обведи карандашом кочки, на которые Кузька может наступать. Прыг-прыг - и сундучок достанешь.*

Доска:

$$3 \times 9 = 32 : 4 = 2 \times 8 = 4 \times 9 =$$

$$4 \times 7 = 21 : 3 = 15 : 5 = 20 : 4 =$$

$$2 \times 6 = 18 : 2 = 28 : 7 = 36 : 4 =$$



Не скажу. Эта игра способствует целенаправленному формированию механизмов переключения внимания. Игра строится так: учащиеся считают от 10 до 100 по одному. Вместо чисел, которые делятся, например, на 2, они говорят: «Не скажу!».

Здесь механизм переключения внимания состоит в том, что обычно произносимое учащимися при проверке табличного умножения заменяется выражением «Не скажу» в процессе называния натурального ряда чисел.

## “Освободи птичку”

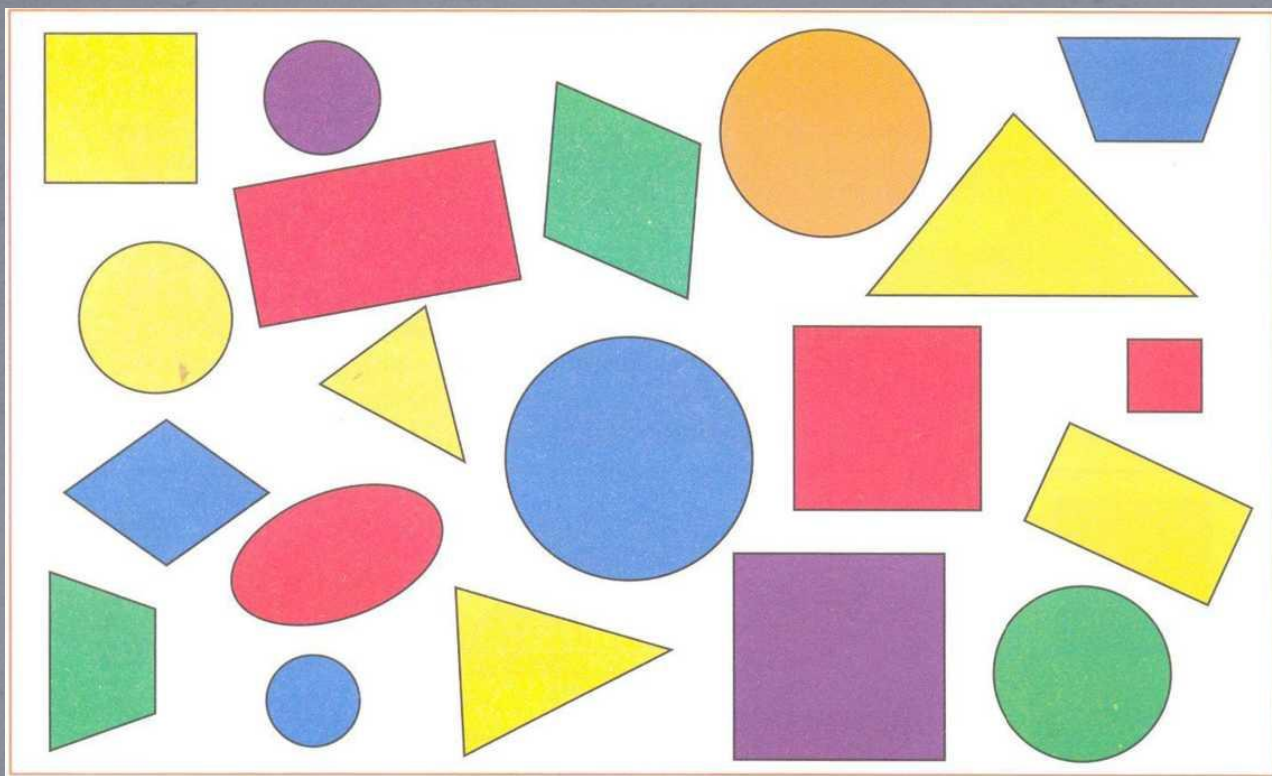
**Дидактическая цель:** обобщение знания чисел от 21 до 100.

**Содержание игры:** птички находятся в клетке и учитель предлагает детям выпустить их на волю. Но для этого нужно выполнить задание. Учащиеся берут птичку из клетки и с обратной стороны читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в 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.



## “Собери робота”

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



День и ночь. Когда учитель произносит слово «Ночь» учащиеся кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счета на деление и умножение. Следует небольшая пауза, затем учитель говорит «День» дети садятся прямо и те, кто сосчитал, поднимает руку и говорят ответ.

Детям очень нравится эта игра. Она ценна тем, что дает возможность сосредоточиться при счете более рассеянными детям, приучает их воспринимать примеры не по записи, а на слух