

«Использование игровой технологии на уроках математики в начальных классах»

К началу младшего школьного возраста игра не теряет своей роли, но содержание и направленность игр меняется. Большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. С помощью их ребёнок учится подчинять своё поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации в её разнообразии. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развивать подобное умение поможет игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, получаемых на уроке и во внеурочное время.

Игра в младшем школьном возрасте не только не теряет своего психологического значения как желаемая деятельность, но и продолжает развивать психические функции ребёнка, прежде всего воображение, навыки общения в играх с правилами, в интеллектуальных играх.

В учебной деятельности могут быть использованы игровые моменты, что помогает ребёнку не только отдохнуть, снять чувство давящей напряжённости, но и научить отличать особенности, разницу игровой и учебной деятельности.

Игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- сохранение и совершенствование на протяжении всего начального образования.
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Игра вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал. «Игра — творчество, игра — труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Во время игры дети, как правило, очень внимательны, сосредоточены и дисциплинированы». Игровые технологии очень хорошо уживаются с «серьёзным» учением. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается

та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.

В привитии детям интереса к урокам математики большую роль играют **задачи занимательного характера**. Такие задачи, как показывает практика, вносят в урок оживление, повышают интерес к знаниям, развивают воображение и память детей. Дети решают задачи такого вида с большим удовольствием. Например,

1) Зайцы по лесу бежали,

Волчьи следы по дороге считали.

Стая большая волков здесь прошла.

Каждая лапа в снегу их видна.

Оставили волки 120 следов.

Сколько, скажите, здесь было волков?

2) На птичьем дворе гусей дети кормили,

Целыми семьями их выводили.

Всего было 5 гусиных семей,

В каждой семье по 12 детей.

Папа и мама, бабушка с дедом.

Сколько гусей собралось за обедом?

При решении задач такого типа учитель может задавать детям следующие вопросы:

Читал ли ты сказку, по отрывку из которой составлена задача?

Какой рисунок к этой задаче ты бы нарисовал?

Эти задачи способствуют развитию интереса к математике, углублению и расширению математических знаний, осознанию силы и практической значимости математики. Одна из важнейших задач начального обучения - развитие у детей логического мышления. Такое мышление проявляется в том, что при решении задач ребенок соотносит суждения о предметах, отвлекаясь от особенностей их наглядных образов, рассуждает, делает выводы.

Головоломки

Большое значение в начальных классах имеют **головаломки**, именно они закладывают основы доказательного мышления.

Например:

1) Пятью прямыми линиями разделите циферблат так, чтобы в каждой части числа при сложении давали бы равную сумму.

2) Какие цифры скрыты? Подумайте и догадайтесь:

$$*** - ** = 1$$

Близки к головоломкам и **задачи на сообразительность**.

Например,

Лестница состоит из 15 ступеней.

На какую лестницу нужно встать, чтобы быть на середине лестницы? (На восьмую).

Один из наиболее распространенных видов головоломок - **магические квадраты**:

В шестнадцати клетках квадрата расставьте числа 0,1,2...14,15 так, чтобы сумма чисел по горизонтали, вертикали и диагонали была равна 30.

0	14	13	3
11	5	6	8
7	9	10	4
12	2	1	15

Задания на смекалку и на сообразительность следует предлагать для самостоятельной работы, и только при затруднении большинства учащихся учитель анализирует со всем классом во внеурочное время.

Ребусы



на (витрина) Д»40» га (дорога)
8 м н (осень) И 100 ря (история).

Все домой! Звонок раздался!

На доске пример остался,

Залетели в класс синицы

И склевали единицы.

Залетели сойки

И склевали двойки.

Залетели воробьи-

И не стало цифры три.

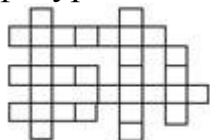
Сообщить прошу вас, дети,

Где стояли цифры эти?

$\begin{array}{r} * 4 * * \\ + * 7 4 5 \\ \hline 9 4 6 6 \end{array}$	$\begin{array}{r} 1 4 2 3 \\ + 1 7 4 5 \\ + 6 * 9 8 \\ 9 4 6 6 \end{array}$	$\begin{array}{r} + 6 2 9 8 \end{array}$
---	---	--

Кроссворды

Слово "кроссворд" в переводе на русский язык означает "переплетение слов". Для того, чтобы разгадать кроссворд, надо в каждой клетке фигуры поставить по одной букве, начиная с пронумерованной клетки до края фигуры или до заштрихованной клетки.



В строчках:

1. Действие, обратное умножению. 2. Знак, показывающий отсутствие единиц. 3. Название знака вычитания. 4. Наименьшее однозначное число.

В столбцах: 5. Наименьшая единица времени. 6. Число, выраженное единицей шестого разряда. 7. Фигура, ограниченная окружностью.

Ответы: В строчках:

1. Деление. 2. Ноль. 3. Минус. 4. Один.

В столбцах: 5. Секунда. 6. Миллион. 7. Круг.

Логические задачи

Шарады. В шарадах требуется отгадать определенное слово. Каждое слово отгадывается не целиком, а по частям.

Предлог и малое число,
За ними букву скажем.

А в целом - ты найдешь его
Почти под домом каждым.

(Подвал)

Число и нота рядом с ним,
Да букву припиши согласную.

А в целом - мастер есть один
Он мебель делает прекрасную.

(столяр)

Мегаграммы.

В мегаграммах зашифровано определенное слово. Его нужно отгадать. Затем в расшифрованном слове следует одну из указанных букв заменить другой буквой, и значение слова измениться.

С "Д" - давно я мерой стала,

С "Т" - уже нет выше балла.

(Пядь - пять).

Он грызун не очень мелкий,

Ибо чуть побольше белки.

А заменишь "у" на "о"

Будет круглое число.

(Сурок - сорок)

Логогрифы.

В логогрифах надо догадаться, о каком слове говорится в начале. Затем, в расшифрованное слово добавить одну или две буквы, и получится новое слово.

Чтобы поддерживать скворечню

Иль антенну я гожусь.

С мягким знаком, конечно,

Сразу цифрой окажусь.

(шест - шесть)

Арифметический я знак,

В задачнике меня найдешь

На многих строчках.

Лишь "о" ты вставишь, зная как,

И я - географическая точка.

(плюс - полюс)

Числовые головоломки.

Цифры, соединившись в числе и участвуя в математических действиях, образуют весьма причудливые числовые комбинации.

Для успешного выполнения заданий с числовыми головоломками нужны изобретательность, догадка, упорство.

"Тысяча"

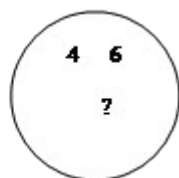
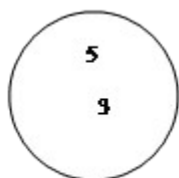
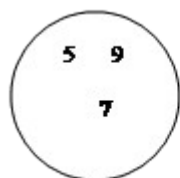
Вырази число 1000 восьмью восьмерками, и знаками "Плюс".

$$888+88+8+8+8$$

В кружках квадрата расставьте первые 12 натуральных чисел



так, чтобы их сумма на каждой стороне составляла "26".



Поставьте на рисунке нужное число вместо знака вопроса

Ответ: число "5". Как и в предыдущих примерах, нижнее число является половиной суммы двух верхних.

Логические задачи

1. Волк, Лиса и Медведь жили в трех домиках: первый - белый с большим окном, второй - зеленый с большим окном, третий - зеленый с маленьким окном. У Волка и Лисы домики с большими окнами, у Волка и Медведя - зеленые домики. У кого какой домик?

2. Миша жил немного ближе к школе, чем Коля, и намного дальше от нее, чем Витя. Кто жил от школы дальше всех?

3. На вопрос матери о том, кто принес в дом котенка, дети ответили так:

Аня: "Это сделал Леня".

Леня: "Котенка принесла Таня".

Аня: "Это не я".

Таня: "Леня говорит не правду, сказав, что это я".

Мать знала, что только один из них сказал правду. Кто же принес котенка?

Ответ: котенка принесла Аня.

Три девочки нарисовали по одному животному. Получились две собачки и одна кошечка. Что нарисовала каждая из них, если Катя с Леной и Маша с Леной нарисовали разных животных?

Ответ: Катя и Маша нарисовали собак, а Лена - кошку.

При изучении геометрического материала активизируют мыслительную деятельность детей, повышают интерес загадки, стихи о геометрических фигурах.

Квадрат.

Он давно знакомый мой,

Каждый угол в нем прямой,

Все четыре стороны

Одинаковой длины,

Вам его представить рад.

Как зовут его?

(квадрат)

Треугольник.

Часто знает и дошкольник

Что такое треугольник

А уж вам-то как не знать...

Но совсем другое дело -

Очень быстро и умело

Треугольники "считать".

Например, в фигуре этой

Сколько разных? Рассмотрите!

Все внимательно исследуйте

И "по краю" и "внутри"!

(ученикам предлагается определить количество треугольников в любой предложенной фигуре)

Заинтересовать, привлечь внимание детей помогает сказка.

"Треугольник и квадрат"

Жили - были два брата:

Треугольник с Квадратом.

Старший - квадратный,

Добродушный и приятный.

Малодушный - Треугольник,

Вечно недовольный.

Стал спрашивать Квадрат:

"Почему ты злишься, брат?"

Тот кричит ему: "Смотри,

Ты полней меня и шире

У меня голов лишь три,

У тебя их все четыре".

Но Квадрат ответил: "Брат!
Я же старше. Я - квадрат".
И сказал еще нежней:
"Не известно, кто нужней!"
Но настала ночь, и к брату,
Натыкаясь на столы,
Младший лезет воровато
Срезать старшему углы.
Уходя, сказал: "Приятных
Я тебе желаю снов!
Спать ложился ты квадратом,
А проснешься без углов!"
Но на утро младший брат
Страшной мести был не рад:
Поглядел он - нет Квадрата...
Онемел. Стоял без слов...
Вот так месть: теперь у брата
Восемь новеньких углов.

Циркуль

Циркуль мой циркач лихой,
Чертит круг одной ногой,
А другой проткнул бумагу
Уцепился - и ни шагу.

Линейка

Я - линейка
Прямота - главная моя мечта.

Так же в начальных классах широко используются ребусы, пословицы, поговорки. Эти элементы так же очень удобно применять на уроках математики.

Например, тему "Меры времени" младшие школьники начинают изучать на втором году обучения. В процессе изучения ученики знакомятся с понятиями: секунда, минута, час, сутки, месяц, год; учатся определять время по часам, знакомятся с календарем и т.д. Чтобы активизировать внимание детей при изучении единиц измерения времени детям предлагаются ребусы:



а так же пословицы и поговорки:

Летом одна неделя год кормит.

На час опоздал - за год не догонишь.

Зимой солнце светит, да не греет.

Пословицы, поговорки и ребусы оживляют учебную деятельность, повышают интерес к занятиям, способствуют лучшему пониманию материала.

Для того, чтобы учение проходило не на уровне запоминания, а на уровне активного сознания, учитель должен не только как можно доступнее объяснить материал ученику, но и активней включать его в мыслительную деятельность, в процессе которой будет происходить познание, то есть формироваться познавательные силы личности: ощущение, восприятие, память, мышление, воображение, внимание. Создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся, снижает усталость, позволяет удерживать внимание.

Таким образом, занимательность на уроке математики помогает формированию мыслительной деятельности, творческих способностей учащихся, элементы которых проявляются в процессе выбора наиболее рациональных способов решения задач, в математической и логической смекалке, при проведении на занятиях игр, в конструировании различных геометрических фигур, в организации коллектива своих товарищей, а так же в умении с наибольшей эффективностью выполнить какую-либо работу или провести познавательную игру.

