

**Обобщение опыта по теме
«Дидактическая игра
как средство развития
познавательного интереса младших
школьников на уроках математики»**

Автор опыта:
учитель начальных классов
Надежды Валентиновны Триполевой

г. Дубовка, 2012

Содержание работы:

1. Введение	3-4
Глава I. Теоретические аспекты опыта	5-6
Глава II. Технология опыта	7-12
2. Результативность опыта	13-14
3. Библиографический список	15
4. Приложения	16-22

I. Введение

Современные образовательные стандарты в начальной школе требуют воспитания духовно развитой личности, способной к созидательной деятельности в современном мире, формирования гражданской позиции, чувства патриотизма, любви к ценностям отечественной культуры. В связи с этим учителя начальных классов всё более интересуют вопросы, связанные с тем, как воспитывать стремление к знаниям, как выбрать из богатого арсенала методов и приёмов обучения те, которые побуждали бы активно овладевать знаниями и умениями. В.А.Сухомлинский говорил: «*Ученик - человек величайшего труда. Облегчайте ему подвиг познания!*» Одним из основных направлений реализации поставленных целей является расширение познавательно-мотивационной сферы деятельности учащихся, что требует повышения уровня развития познавательного интереса школьников.

Важное место в комплексе задач обучения математике занимает проблема формирования познавательного интереса. ***Познавательный интерес*** - это одно из личностных качеств школьника, черта его характера, 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 необычности 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 учащимся полноценно реализовать личностный потенциал, что неразрывно связано с развитием познавательного интереса.

Различные подходы к организации учебного процесса с применением дидактических игр исследовали А.С.Белкин, В.Г.Коваленко, А.Н.Леонтьев, В.А.Крутецкий, Л.М.Фридман, Г.И.Щукина, Л.В.Моисеева, Д.Б.Эльконин и др. Проблема использования игр в обучении анализировалась многими зарубежными и отечественными педагогами и психологами, которые определили психологические основы дидактических игр (А.А.Вербицкий) и место дидактических игр в общей системе игр (В.М.Комаров).

По определению А.Н.Леонтьева, «*игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе*»¹.

Таким образом, наблюдается **противоречие** между 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 **актуальность** данного исследования и **проблему** исследования: 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».

Объект исследования- процесс обучения математике в общеобразовательной школе.

Предмет исследования- дидактические игры как средство развития познавательного интереса младших школьников.

Цель исследования- разработка и теоретическое обоснование методики применения дидактических игр с целью развития познавательного интереса младших школьников к математике.

Гипотеза исследования: применение дидактических игр в процессе обучения математике позволит повысить уровень познавательного интереса учащихся, если разрабатывать данные игры в соответствии с их структурой и на основе требований успешности их проведения.

Проблема, цель, гипотеза исследования определили **задачи** исследования:

1. На основе анализа методической и психолого-педагогической литературы выявить теоретико-методологические основы использования дидактических игр с целью развития познавательного интереса школьников в процессе обучения математике.
2. Определить роль и место дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся.
3. Создать технологию разработки дидактических игр.
4. Разработать методику планирования и проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие познавательного интереса учащихся на различных ступенях обучения математике.
5. Провести экспериментальную работу по определению эффективности с использованием дидактических игр в процессе обучения математике.

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

Глава I. Теоретические аспекты 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 XIX – начале XX 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 в глубь 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 испытывают лишь 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. Существенно 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.

Глава II. Технология опыта

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.

Новизна опыта

Новизна опыта состоит в системном использовании дидактической игры на разных этапах урока математики для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся в условиях реализации УМК «Система развивающего обучения Л. В. Занкова».

В настоящее время в обществе сложилось новое понимание основной цели образования. Учитель в первую очередь должен заботиться о формировании у ученика способности к саморазвитию, которое обеспечит интеграцию личности в национальную и мировую культуру. Во главу угла при обучении математике ставится:

- а) обеспечение деятельности – умение ставить цели, организовывать свою деятельность, оценивать результаты своего труда;
- б) формирование личностных качеств: ума, воли, чувств и эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности;
- в) формирование картины мира.

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 учащихся рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому

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 работы.

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 которых 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 учащихся. В игре должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять 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 сред-

ства 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 учащихся 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 ставится 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 контролируемые, 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 участия 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, построенных по сюжетам известных игр: КВН, «Брейн - ринг», «Счастливый случай», «Звёздный час» и др.) должен быть обеспечен контроль за её результатами 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 учащиеся 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.

По моему мнению, игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать 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 четко 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 придает игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определенные 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, приме-

нить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения 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 отстающих.

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, кодопозитивов, диапозитивов и диафильмов. 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.

2. 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 «Система развивающего обучения Л. В. Занкова». Были получены следующие результаты:

1. Навыки работы с тестами:

Уровни обученности	1 класс, 2010 – 2011 уч.г.		2 класс, 2011 – 2012 уч.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 %

2. Навыки решения задач:

Уровни обученности	1 класс, 2010 – 2011 уч.г.		2 класс, 2011 – 2012 уч.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 100% успеваемости качество знаний по математике во 2б классе в 2011-2012 учебном году (III четверть) составило 64%;

2) результаты АКРпо математике во 2б классе:
качество знаний – 73%, успеваемость – 100%.

3) результаты тестирования по математике:
качество знаний – 86%, успеваемость – 100%.

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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

Данный опыт работы рассматривался на заседании школьного методического объединения учителей начальных классов 29 октября 2012 года.

3. Библиографический список

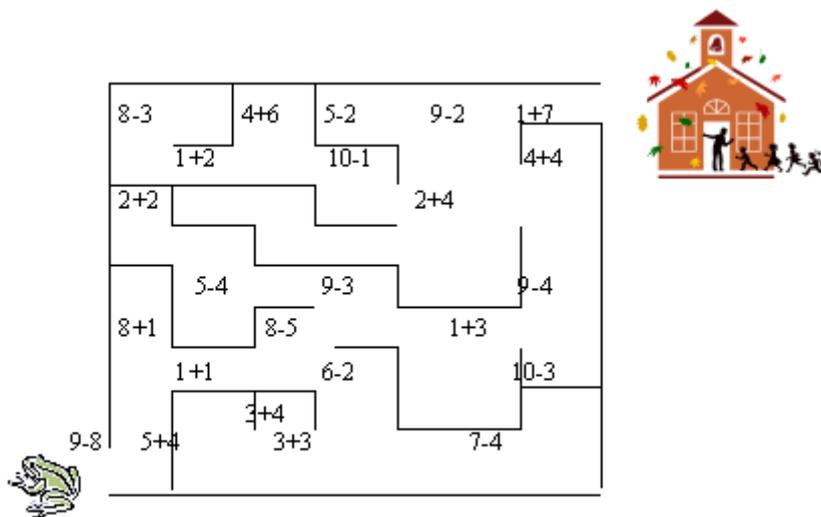
1. Блинова Т. Л. Имитационные дидактические игры как средство развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения математике в общеобразовательной школе : Екатеринбург, 2003, - С. 180
2. Газман О.С. В школу – с игрой. / С.О. Газман.-М.: Просвещение, 1991. – 193 с.
3. Жикалкина Т.К. Система 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. Русанов В.Н. Математические олимпиады младших школьников: Москва: Просвещение, 1990г. – 70с.
8. Селевко Г.К.Современные образовательные технологии. М.: 2001.
9. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: 1988 г.- 208 с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.,-1999.,-С.335
11. Эскандеров А.А. Актуализация познавательного интереса у учащихся: кроссворды в системе дидактических игр// Начальная школа – 2007.,-№1.,-С.46-48

4. Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Прохождение лабиринта

Помоги лягушонку, стремящемуся к знаниям, добраться в школу через лабиринт с числовыми выражениями. При этом значения выражений должны составить отрезок натурального ряда.



Такие игры на этапе ознакомления, повторения и закрепления изученного материала выполняют функцию формирования в процессе игры общеучебных умений и навыков, а так же психологических образований, крайне необходимых для активизации учебного процесса.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2.

Тест

Задание. Обозначь в игровом поле:

I вариант

X – числа, которые делятся на 6

O – числа, которые не делятся на 6

II вариант

X – числа, которые делятся на 7

O – числа, которые не делятся на 7

На доске			Работа учащихся в тетрадях			Правильный ответ
18	81	49	X	O	O	
15	42	9		X	O	
63	64	54	O	O	X	
			Вариант I			
			Вариант II			
			O	O	X	
			O	X	O	
			X	O	O	

Анкета для учителей.

1. Используете ли вы игры в педагогическом процессе?
2. Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?
3. В каких случаях вы используете игру?
4. На каких этапах урока предпочтительнее на ваш взгляд использовать игру или ее элементы?
5. Какую цель вы чаще всего преследуете, используя дидактическую игру?
6. Считаете ли вы целесообразным использовать игру на уроке?
7. Каких результатов чаще всего вы хотите добиться и удастся ли вам это сделать?
8. Любят ли дети игру на уроках?
9. Выполняют ли дети все правила игры?
10. В каких случаях не нужно применять игры?
11. Какие психологические качества ребенка развивает игра?
12. Целесообразно ли использовать игру для развития качеств личности учащегося.

Анкета для учащихся.

1. Нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?
2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на уроке?
3. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую, парную?
4. На каких уроках тебе нравится играть (перечисли)?
5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра и почему?
6. Зависит ли твое желание от учителя, использующего игры?
7. Что тебе больше всего нравится в игре?

Урок 19

Числа от 1 до 9. Цифры от 1 до 9

2, 5, 7, 8, 9 — числа расположены в порядке возрастания.

1) Расположи числа 7, 4, 3, 9, 2, 6, 1 в порядке возрастания:

2)



- 1 — зелёный
- 2 — голубой
- 4 — синий
- 6 — жёлтый
- 7 — красный

3) Белоснежка приготовила для семи гномов 5 порций сладкого пудинга. Сколько порций ей осталось приготовить?

$$\square \dots \square = \square$$

4) Проведи прямую. Отметь на ней 3 точки. Сколько получилось отрезков?



9 1 9 2 9 3

9...7 8...9 9...4 6...5 9...9

$$\square + 4 = 9$$

$$5 - \square = 2$$

$$\square - 1 = 8$$

$$3 + \square = 7$$

$$6 - \square = 1$$

$$\square - 2 = 7$$

Урок 45 **Числа от 0 до 10**

1 Расшифруй слово:

10 - 3	Н
8 + Л	10

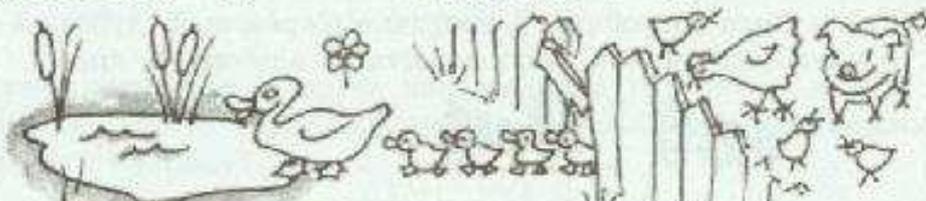
6 - 2	Ь
8 - 3	Е

9 - 5	З
С - 4	5

9	5	2	5	4	5	7	8

2 Вставь пропущенные знаки $+$, $-$:

5 ... 3 ... 2 = 10 4 ... 2 ... 2 = 0
 10 ... 4 ... 6 = 0 10 ... 8 ... 7 = 9



3 На птичьем дворе 10 кур: 6 белых, а остальные — пестрые. Сколько пеструшек на птичьем дворе?
 $\square \dots \square = \square$

4 Мама-утка повела 3 пары утят на пруд. Сколько всего уток отправились к пруду?
 $\square \dots \square \dots \square \dots \square = \square$

5 По двору гуляют цыплята и поросята. У всех вместе 4 головы и 10 ног. Сколько цыплят во дворе? Сколько поросят?

12 $6 + 2 + 2 - 1 =$ $10 - 2 =$ $7 + 2 \dots 6 + 2$
 $5 + 3 - 4 - 4 =$ $10 - 4 =$ $3 + 4 \dots 4 + 3$
 $7 - 6 + 2 + 5 =$ $10 - 6 =$ $9 + 1 \dots 9 - 1$
 $9 + 1 - 5 - 4 =$ $10 - 8 =$ $8 - 5 \dots 8 - 4$

48

Урок 79

Сложение чисел в пределах 20
с переходом через десяток

① $(7) \xrightarrow{+} (3) \xrightarrow{+} (8) \xrightarrow{-} (5) \xrightarrow{-} (10) \xrightarrow{+} (7) = \square$
 $(20) \xrightarrow{-} (10) \xrightarrow{-} (5) \xrightarrow{+} (4) \xrightarrow{+} (10) \xrightarrow{-} (2) = \square$

Найдём сумму 8 и 3. Дополним первое слагаемое 8 до 10. Для этого второе слагаемое 3 представим как сумму 2 + 1. Прибавим, пользуясь сочетательным законом сложения, к 8 сначала 2, а затем 1. Получим 11. Все эти действия можно записать так: $8 + 3 = 8 + (2 + 1) = (8 + 2) + 1 = 11$.

② Объясни и подробно запиши решения примеров:

$6 + 5 = 6 + (\square + \square) = \underline{\hspace{2cm}}$
 $6 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $7 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $9 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$

③ Баба Яга сорвала 20 мухоморов и 40 поганок. Для волшебного зелья она использовала 30 грибов. Сколько грибов у неё осталось?



④ Леший подарил Бабе Яге на день рождения букет цветов, в котором было 9 ромашек и 4 цветка чертополоха. Сколько всего цветов было в букете?

⑤ Баба Яга испекла 10 одинаковых по виду пирожков: 5 с капустой и 5 с повидлом. Сколько пирожков должен съесть Леший, чтобы попробовать хотя бы один пирожок с повидлом?

$13 - 3 + 10 =$ $14 - 3 + 7 =$ $40 + 50 =$
 $2 + 10 - 12 =$ $18 + 1 - 10 =$ $80 - 60 =$