**«Применение игровых технологий на уроках математики в начальной школе»**

В докладе представлено теоретическое содержание, включающее способы организации разнообразных игр на уроках математики, требования к проведению игр на уроке, классификацию игр в зависимости от игровой цели, виды дидактических игр.

**Тема: «Игровые технологии на уроках математики».**

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

Я использую игровые моменты при обобщении, закреплении, повторении различных тем и вопросов. Обращаясь к игровым формам обучения на уроках, даже самые пассивные обучающиеся включаются в игру, прилагая все усилия.

- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия учителя и учащихся , продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;   
- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;   
-- игра развивает наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;    
- 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;   
- игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение. .

В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с **использованием наглядных пособий**

2. При выборе правил игры, учитываются особенности детей;

3. Игра не должна выпадать из общих целей **урока**, содействовать их **реализации**;

4. Обязательно подводить итоги игры и выявлять победителя;

5. Мыслительные операции в игре должны быть дозированными.

В процессе игры

- осваиваются правила поведения;

- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, -отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся;

накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, учителями, привлеченными дополнительными средствами — наглядными пособиями.

Классифицируя математические игры в зависимости от игровой цели, можно выделить 3 типа игр:

* творческие игры;
* игры с раздаточным материалом;
* игры - соревнования.
* Игры-путешествия
* Игры-поручения
* Игры-предположения
* Игры-загадки

привожу некоторые примеры использования дидактических игр на уроках математики

* ***Типы дидактических игр***

Я использую на своих уроках математики и других уроках тоже несколько типов дидактических игр:

1. Игры-путешествия (имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами.

Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Например, «Путешествие  на сказочный остров», «Космическое путешествие », «Веселый математический поезд»);

1. Игры-поручения . В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предположении, что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки в примерах», «Проверь домашнее задание у Незнайки»;
2. Игры-предположения («Что было бы…?» или «Что бы я сделал…», «Как я решил  и почему?», и др.
3. Игры-загадки (Педагогическая направленность загадок заключается в проверке знаний учащихся. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения);
4. Игры-беседы (игры-диалоги) (В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом.
5. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение).

В своей практике я применяю и другие дидактические игры, например: «Магические квадраты», различные схемы в виде цепочек и лабиринтов, викторины, числовые мельницы, числовые фейерверки, математические ребусы и кроссворды, игра «Кто быстрее», «Геометрический аукцион», математическая эстафета и т. д.

Творческие игры

«10 пальцев» «Кости цифр» «Плоды математики» «Светофор» Игры:

Игра предполагает развитие моторики ребенка. Материал: напальчники с цифрами от 0 до 9 на каждого ребенка в классе. Инструкция: учащиеся одевают напальчники с 10 цифрами по порядку с 0 до 9. Учитель дает задание на устный счет. Дети должны поднять те пальцы, на которых даны цифры ответа. «10 пальцев»

Игра предполагает развитие не только умственных математических действий, но и коммуникативных УУД. Материал: кубики с цифрами. Инструкция: два ребенка бросают кости, например на сложение, и говорят цифры, которые выпали, дети в классе дают ответ. «Кости цифр»

Игра предполагает развитие математического мышления. Материал: дерево с «плодами» на магнитах, плоды – это ответы; примеры для устного счета, записанные на доске. Инструкция: ребенок должен установить соответствие между ответом на пример и плодом. «Плоды математики»

Игры с раздаточным материалом

**3. Игра «Третий лишний»**(игра индивидуальная)

**Цель:** проверка знаний математических понятий (математических; единиц измерения; геометрических и т.п.)

**Материал:** заранее заготовленные карточки со словами

**Ход игры:** вычеркнуть слово лишнее в ряду (не подходящее по смыслу). Выигрывает тот, кто быстрее вычеркнет лишние слова во всех строчках (обычно 5-6 строк)

**Усложненный вариант:** 1) ограничение во времени; 2) дать объяснение принципа выбора лишнего слова.

**Например:**

Единицы, десятки, сотни, тысячи (тысячи – такого разряда единиц не существует)  
Прямоугольник, куб,  квадрат, треугольник  (куб – объемная фигура)  
Линейка, циркуль, угол, транспортир (угол – не является геометрическим инструментом)  
Алтын,  пядь,  пятак, четвертак (пядь не является  монетой.)  
Ведро, вершок, локоть, сажень (ведро – является мерой объема, а не длины)

**4. Игра «Исправь ошибку»**(индивидуальная игра)

**Цель:**проверка математических знаний; отработка умений быстрого и рационального счета

**Материал:** не требует подготовки.

**Ход игры:** учитель пишет на доске несколько примеров, часть из которых вычислена с ошибками. За 5-6 минут ученики должны исправить ошибки. Выигрывает тот, кто найдет больше ошибок.

**6. Игра «Игра в теннис»** (игра командная)

**Цель:**повторение математических терминов по определенной теме.

**Материал:** не требует особой подготовки.

**Ход игры.**Формируются две команды (можно больше). Учитель выбирает тему, по которой команды должны назвать термины (или выражения, теоремы…). Команда А называет первый термин. Команда В за 5-7 секунд должна «отбить удар» и дать определение данного термина, формулировку теоремы; при правильном ответе дает следующее задание по этой теме. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не сможет вспомнить или расшифровать термин (выражение, теорему).

Игры соревнования

**«Хлопки»**

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

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

Дидактическая цель: знакомство с составом числа 10.

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

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

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

**«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 1 класса.

Содержание игры: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третий команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

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 карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

Опыт работы в данном направлении показал динамику роста активности детей на уроке.Ведь не случайно отечественный психолог Даниил Эльконин говорил том, что обучение должно входить в мир ребенка через ворота детской игры. Я в свою очередь, имею возможность с помощью игры привлечь интерес учащихся и активизировать их познавательные способности.

Активность на уроке предполагает его проведение в более динамичной атмосфере, что соответствует быстрому темпу мышления современного ребенка