**Министерство образования и науки Республики Казахстан**

**отдел образования Атбасарского района**

**«Интерактивные дидактические игры**

**по математике»**

**для 1-4 классов**



**Подготовила:**

учитель начальных классов

первой категории

**Пфейфер Гульнара Амангельдиновна**

**Акмолинская область**

**Атбасарский район**

**с. Новомариновка**

**КГУ « Основная средняя школа села Ново-Мариновка**

**отдела образования по Атбасарскому району управления образования**

**Акмолинской области»**

**2021 г**

*«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного разви­тия.*

*Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребен­ка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательно­сти».*

В.А. Сухомлинский

**Пояснительная записка**

В настоящее время существует целый ряд способов повышения заинтересованности учащихся в освоении школьных дисциплин. Весьма эффективным, на мой взгляд, является дидактическая игра.

Дидактическая игра по своей сути – сложное, многогранное явление. Она может выступать в качестве метода обучения, потому что выполняет следующие функции: обучающую (способствует формированию мировоззрения, теоретических знаний и практических умений, расширения кругозора, навыков самообразования и т. д.), развивающую (происходит развитие мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли, а также развития познавательного интереса), воспитывающую (воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к партнерам и оппонентам по игре), мотивационную (побуждение к применению полученных знаний, умений, проявление инициативы, самостоятельности, коллективного сотрудничества).

Посредством дидактических игр у учителя появляется возможность контроля и диагностики хода и результата учебного процесса, а так же внесение в него необходимых изменений, т.е. игра в данном случае выполняет контрольно-коррекционную функцию.

Дидактическая игра может являться и формой обучения, так как она имеет свою структуру организации, выражающуюся в виде согласованной деятельности учителя и учащихся.

Дидактическая игра – это и средство обучения, потому что она является источником получения знаний, формирования умений. Она позволяет пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшить наглядность учебного материала.

В игре практически снимается такое ограничение свободы деятельности, как моральная ответственность за совершенную ошибку. Благодаря атмосфере взаимного доверия, взаимопонимания и сотрудничества создается благоприятная почва для развития самосознания, целенаправленной коррекции поведения учащихся учителем, формирования у них правильной ориентации в системе духовных ценностей. Кроме того, пространственно-временная особенности дидактической игры позволяет придать учебно-игровой деятельности динамичный и насыщенный характер, позволяет увидеть взаимосвязь и взаимообусловленность действий всех участников игры, создает возможность при совершении неверных, ошибочных ходов, снова повторить их, но уже в скорректированном виде.

Самое главное – дидактическая задача в дидактической игре скрыта от учащегося, а его внимание обращено на выполнение игровых действий. Задача обучения им не осознается. Все это делает игру особой формой обучения, благодаря которой дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Причем взаимоотношения между учащимися и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, учащиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

Дидактические игры на уроках математики – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей воспитательной функциями, которые действуют в органическом единстве. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Увлекшись игрой, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, развивают фантазию.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче.

Таким образом, необходимо в каждый урок включать игровые моменты, с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

С появлением компьютера и интерактивной доски в современной школе я решила «оживить» дидактические игры: сделать их яркими и выразительными.

Данные игры можно использовать на уроках математики на протяжении всего обучения в начальной школе, изменяя содержание игры в зависимости от программного материала.

*«Математику уже затем учить надо,*

*что она ум в порядок приводит.»*

*М.В.Ломоносов*

**Цель:** создание оптимальных условий для развития математических навыков и способностей учащихся, развитие логического мышления, внимания, памяти.

**Задачи:**

**-** повысить качество обучения;

-приобщать к предмету в игровой и занимательной форме;

- мотивация учебной деятельности;

-способствовать развитию творческих возможностей учащихся;

- учить более глубокому пониманию и усвоению программного курса математики.

**Актуальность**

Дидактическая игра дает возможность решать педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной для школьников. Ценность дидактических игр заключается в том, что они создаются в обучающих целях. Благодаря их использованию можно добавить более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. Дидактическая игра будит детское воображение. Создаёт приподнятое настроение. Ребёнок, увлечённый игрой, не замечает того, что учится, хотя то и дело сталкивается с заданиями, которые требуют от него мыслительных навыков.

**Результативность использования дидактических игр**

Использование игровой формы на уроках позволяет развивать творческие способности учащихся, способствует росту умственной активности детей. Такие уроки развивают коммуникативные навыки, помогают четко выражать детям свои мысли, воспитывает культуру общения, повышают уровень самостоятельности в процессе овладения знаниями. Наряду с этим дети учатся сравнивать, анализировать. Повышается интерес и эмоциональный комфорт при работе над нестандартными творческими заданиями.

Подводя итог всему выше изложенному, у учащихся повышается интерес к предмету, улучшается успеваемость.

**«Сундучок»**

******

Цель: развитие вычислительных навыков, памяти, закрепление учебного материала умножение и деление круглых десятков и сотен.

Описание: соревнование между рядами: вычислить и найти ответы из сундучка.

**«Доли»**

****

Цель: развитие зрительного внимания, памяти, закрепление учебного материала по нахождению доли числа.

Описание: нужно определить какую часть фигуры закрасили.

**«Тройка чисел»**

****

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала.

Описание: выбрать по три числа, чтобы записать указанную сумму.

**«Квадрат числа»**

****

Цель: развитие внимания, памяти, закрепление учебного материала по квадрату числа.

Описание: найти соответствующий квадрат числа.



Цель: развитие зрительного внимания, памяти, закрепление учебного материала особых случаев умножения и деления на 1,0.

Описание: расставить знаки >, <, =.



Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала по разрядным слагаемым.

Описание: дети подбирают к тучке капельку с таким же числом.



Цель: развитие внимания, памяти, закрепление учебного материала по таблице умножения.

Описание: Найти под каким номером рыбак поймал больше рыбок.

Цель: развитие пространственных представлений о расположении объектов по вертикальной оси, развитие умения самостоятельного употребления слов, обозначающих расположение в пространстве.

Описание: 1. Закрась красным цветом клеточку в верхнем левом углу;

2. Закрась желтым цветом 2-ю клеточку во втором ряду;

3. Закрась зеленым цветом клеточку в верхнем правом углу;

4. Закрась синим цветом клеточку в нижнем правом углу;

5. Закрась голубым цветом клеточку в нижнем левом углу.

Цель: учить детей сравнивать предметы по одному из признаков, развивать логическое мышление.

Описание: 1. Найди лишнюю фигуру в первом ряду;

2. Найди лишнюю фигуру во втором ряду;

3. Найди лишнюю фигуру в третьем ряду.

Цель: закрепить умение ориентироваться в пространстве

Описание: 1. Покажи самую правую морковку;

2. Покажи самый левый огурец;

3. Назови овощи, которые левее самой левой морковки.

**Заключение.**

Из изложенного можно сделать вывод, что дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся.

Её 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, делает 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.

Создание игровых ситуаций на уроках математики повышает интерес к математике, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности. Словом, дидактические игры заслуживают право дополнить традиционные формы обучения и воспитания школьников.

**Литература**

1. Учебник Математика I, II часть А.В.Акпаев, Л.А. Лебедева -2014 г.
2. Журнал «Начальная школа» 1988 г. №10; 1997г. №2
3. <http://viki.rdf.ru/>
4. Т.К.Жикалкина «Система игр на уроках математики в 1-2 классах»-1996 г

**Содержание.**

1. Пояснительная записка. 2-3
2. Актуальность 4
3. Результативность 4
4. Дидактическая интерактивная игра «Сундучок» 5
5. Дидактическая интерактивная игра «Доли» 6
6. Дидактическая интерактивная игра «Тройка чисел» 7
7. Дидактическая интерактивная игра «Квадрат числа» 8
8. Дидактическая интерактивная игра «Равенства, неравенства» 9
9. Дидактическая интерактивная игра

«Тучка разрядных слагаемых» 10

1. Дидактическая интерактивная игра «Математическая рыбалка» 11
2. Дидактическая интерактивная игра «Разноцветные клеточки» 12
3. Дидактическая интерактивная игра «Найди лишнюю фигуру» 13
4. Дидактическая интерактивная игра «Овощи» 14
5. Заключение 15
6. Литература 16
7. Содержание. 17