МБОУ "Еланская СШ № 2"

Учитель : Салиенко Любовь Николоевна

**"Дидактическая игра как один из способов активизации деятельности на уроке математики в начальной школе "**

Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны учителя и учащихся. В процессе игры от детей требуется выдержка, большое умственное напряжение, проявление самостоятельности. Но игра всегда приносит удовлетворение и радость и не нужно бояться, что она нанесет ущерб научности. Сделав материал доступным, интересным, игра создает богатые возможности для выявления у учащихся общих знаний, понятий, установлений межпредметных связей.

Кроме того, она способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их более доброжелательными

Активизация деятельности учащихся на уроке - одно из основных направлений совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе. Сознательное и прочное усвоение знаний учащихся проходит в процессе их активной умственной деятельности. Дидактическая игра - это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. "Двойственная природа игры - учебная направленность и игровая форма - позволяет стимулировать овладение в непринуждённой форме конкретным учебным материалом. Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличаете от другой деятельности. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком - наличием чётко 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 придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний. Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки.

Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учётом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворённости, успеха. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

При организации дидактических игр необходимо придерживаться

следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала - доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае 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, иначе игра не даст должного эффекта.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов соревнования 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 легкие 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. Это положение необходимо последовательно и строго соблюдать при проведении логических игр.

8. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой.

9. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат.

Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Решения задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения. В свою очередь, дидактические игры в зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки школьников, цели урока могут приобретать различный характер, например быть продуктивными, репродуктивным и, творческим и, конструктивными, практическими, воспитывающими.

В конечном счете, в игровых формах занятия реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к научно - техническому творчеству, воспитания ответственности каждого за учебу и дисциплину в классе, а главная - обучение математике.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе в начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

В ходе игры учащиеся не заметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее? ”, “Не зевать!", “Отвечай сразу. ”, “Кто вернее? ” и так далее.

Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе,, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

**Активизация познавательной деятельности через дидактическую игру**

К дидактической игре, как любой форме, предъявляются психологические требования:

Как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней.

Важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в дидактической игре.

Для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры.

Содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них.

Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.

Применяя игру как форму обучения, учителю важно быть уверенным в целесообразности её использования.

**Методика проведения дидактических игр на уроках математики**

Ребенок играет сначала с реальными окружающими его предметами, а затем с воображаемыми, которые для него физически недоступны. В этих играх он овладевает предметами окружающего мира.

Возникающая потребность действовать и поступать, как взрослый, не всегда удовлетворяется. Играя, ребенок принимает на себя социальную функцию взрослого и воссоздает ее в своих действиях. Игры детей чаще всего отражают профессиональную деятельность взрослых. В них дети вступают в различные отношения: сотрудничества, соподчинения, взаимного контроля. Нормы человеческих взаимоотношений через игру становятся источником развития морали самого ребенка; дети получают возможность для становления как личности в делом, так и отдельных психических процессов.

Игры в своем развитии эволюционируют от предметных к ролевым и от ролевых к дидактическим. Интерес детей к дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к. процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение требуют не только умственных, но и волевых усилий - организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей шестилетнего возраста. В них удается сконцентрировать внимание даже самых инертных, в начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Как показывают наблюдения за обучением детей шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока.

Учащиеся слушают, смотрят, воспринимают, осознают и запоминают сообщенные знания.

Знания, полученные на основе объяснительно-иллюстративного метода обучения, закрепляются системой игровых заданий для приобретения учащимися соответствующих умений и навыков. С помощью системы игр и занимательных заданий учитель организует деятельность учащихся по неоднократному воспроизведению сообщенных им знаний или способов деятельности. Воспроизведение способа деятельности или осознанного правила является главным признаком репродуктивного метода обучения. Он широко используется при формировании устных и письменных вычислений и умений в решении задач.

  Чтобы обучающиеся могли свободно оперировать ими при решении задач и упражнений, они должны самые распространённые из них, часто встречающиеся на практике знать наизусть.

Чтобы формулы лучше запоминались, а также для контроля за их усвоением можно использовать **игру «Математическое домино»**, состоящую из 12-30 карточек. Каждая карточка разделена чертой на две части: на одной записано задание, на другой - ответ к другому заданию. Чтобы убедится в правильности выполнения, с обратной стороны карточек можно написать какое-нибудь изречение или нарисовать часть картинки, домино переворачивается и выкладывается изречение или картинка целиком.

Сигнальные карточки (красная, зелёная) очень помогают дисциплинировать обучающихся и одновременно дают информацию об усвоении материала. Например, при устном опросе можно провести **игру «Светофор»**. Если обучающийся согласен с ответом, то он поднимает зелёную карточку, а если нет - красную. Таким образом, каждый имеет возможность высказаться.

Для устного счёта можно использовать **игру «Лучший счётчик».** Обучающимся предлагается дома подобрать несколько примеров для устного счёта по данной теме. Класс делится на команды. В каждой команде выбирается «счётчик», который будет защищать честь своего коллектива. Примеры для устного счёта предлагают «счётчику» члены других команд до тех пор, пока он не собьётся. Затем его сменяет другой обучающийся из той же команды, и игра продолжается. Число «счётчиков» для одного тура определяется по договорённости. Побеждает команда, в которой было наименьшее число «счётчиков», решивших наибольшее количество примеров. Среди «счётчиков» устанавливается также личное первенство.

Для обработки навыков сложения и вычитания целых чисел, а также их сравнения можно использовать **игру «Фишка».** Первоначально фишка стоит на любой линии старта. Обучающийся двигает фишку по таблице с числами. За один ход по правилам игры он может продвинуть её на ближайшее соседнее поле по вертикали или диагонали. При переходе из одной клетки в другую надо прибавить число, записанное в клетке, на которую поставили фишку. Выигрывает тот, кто на линии финиша получит наибольшее число

**Дидактические игры на уроках математики.**

**Игра «День и ночь**». Оборудование: карточки с цифрами у каждого ученика. Содержание игры: учитель говорит «Ночь». Дети опускают головы на парту, закрывают глаза. Учитель: «Я задумала два числа, сложила их, у меня получилось 5 (4, 3, …). Какие числа я задумала? Кто отгадал эти числа, для того наступил день» (Дети поднимают головы и показывают числа)

**Игра «Опусти рыбку вморе».** Оборудование: На плакате изображён аквариум с рыбками. На каждой рыбке написан свой пример. Изображение Нептуна. Слова Нептуна говорит учитель. Содержание игры. Нептун: «Мои рыбки попали в неволю. Дети помогите им вернуться в море». Дети решают примеры, спасают рыбок и отпускают их в море. Если ученик решил пример неправильно, то рыбка остаётся в аквариуме

**Игра «Сбор плодов**». Оборудование: изображены два дерева, около каждого корзинки. На одном дереве прикрепляются рисунки яблок, на другом — груш. На обратной стороне рисунков различные примеры на сложение и вычитание. Содержание игры: Девочки собирают в корзины «яблоки», мальчики — «груши». Ученик подходит к доске, выбирает яблоко или грушу и «рвёт» её с ветки. Если он правильно решит пример, то положит плод в корзину, если же нет — вернёт на дерево, а к доске выйдет следующий ученик**.**

**Игра «Обгонялки».** Каждый ряд получает карточку с примерами. (Сколько учеников, столько и примеров.) Решив один пример, ученик передаёт следующему эту карточку. Игра «Математическая рыбалка». Оборудование: на 3-х альбомных листах нарисован плакат с рыбками — примерами. Содержание: – Наше путешествие продолжается. Мы летим над синим морем. А у самого синего моря жил старик со своею старухой. Какая это сказка? Кто её автор? – Вот мы в гостях у золотой рыбки. Она приплыла к нам не одна, а со своими подружками и предложила поиграть в игру. Посмотрите на рисунок. Кто из рыбаков поймал больше рыбок? — Раскрасьте удочку каждого рыбака и рыбок, которых он поймал, одинаковым цветом.

**Игра «Лабиринт»**. Карточки. — Надо пройти через двое ворот так, чтобы сумма чисел, стоящих в воротах, равнялась 11 (12)

Я считаю, что использование дидактических игр позволяет мне повысить эффективность учебного процесса, достичь лучшего результата в обучении математики и формировании универсальных учебных действий учащихся в соответствии с требованиями ФГОС.