***МБОУ «Целинная средняя общеобразовательная школа №2»***

***Донова Ольга Николаевна- учитель начальных классов.***

***Каков ребенок в игре,***

***таков во многом он будет в работе,когда вырастет.***

***Поэ­тому воспитание будущего деятеля***

***про­исходит прежде всего в игре.***

**А.С. Макаренко**

**Тема: «Дидактическая игра как средство повышения эффективности урока математики»**

В первые годы обучения в школе наиболее трудным, а для некоторых детей нелюбимым предметом становится математика. Математика относится к наиболее трудным предметам в школе, многие обучающиеся её не понимают, а, значит, с нежеланием идут на уроки. Это объясняется тем, что у части детей ещё недостаточно развиты такие функции мыслительной деятельности, как анализ, синтез, обобщение, умение сравнивать, классифицировать, дифференцировать. Для успешного обучения детей необходимо на первых же порах пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, активизировать их деятельность. Одним из наиболее эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра.

Дидактическая игра происходит от слова «дидактика», что в переводе с греческого «дидактикос» означает «обучающий». Особенностью дидактической игры в отличие от игр вообще является существенный признак – наличие чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Игра, учение и труд являются основными видами деятельности человека. При этом игра готовит ребёнка, как к учению, так и к труду, сама являясь одновременно и учением и трудом.Игра - одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания младших школьников.К.Д. Ушинский видел в игре серьезное занятие, в котором он усваивает и преобразует действительность: "Для дитяти игра - действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Это самое привычное для детей занятие, в котором дети могут многому научиться».Игру можно назвать восьмым чудом света, т.к в ней заложены огромные воспитательные и образовательные возможности. Дидактическая игра на уроках математики не только увлекает, заставляет думать, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей. Увлеченные игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают определенные знания, умения и навыки. Поэтому включение в урок математики игр и игровых упражнений делает процесс обучения интересным, создает у ребят бодрое настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание.

**Значение дидактических игр:**

* значительно повышается познавательный интерес младших школьников;
* урок становится более ярким, эмоционально насыщенным;
* формируется положительная мотивация к обучению;
* развивается произвольное внимание, увеличивается работоспособность;
* формируется умение работать в команде

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

**Классификация педагогических игр:**

-игры, требующие от детей исполнительской деятельности ;

- игры, требующие воспроизведения действия;

- игры, включающие элементы поиска и творчества;

- игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними.

**По характеру используемого материала** дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

**По функциям**дидактические игры делятся на:

1. обучающие;
2. контролирующие;
3. обобщающие.

**Обучающей**будет игра, если учащиеся, участвуют в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

**Контролирующей**будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная математическая подготовка.

**Обобщающие**игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

**По числу участников** дидактические игры могут быть: коллективные, групповые и индивидуальные.

Практика показывает, что дидактические игры применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

Дидактические игры могут использоваться на отдельных этапах урока, выступая в виде игровых моментов. Ш.А. Амонашвили считал, что без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока.Таким образом, сущность дидактической игры – это обучение через игровую деятельность.

Хочу рассказать о некоторых дидактических математических играх, которые я использую на своих уроках. Сейчас я работаю с учащимися 3 класса. Центральная тема курса математики в 3 классе — изучение табличного умножения и деления. Методика требует, чтобы дети не только знали таблицу, но и понимали принципы ее составления, дающие возможность находить любое произведение. Вычислительные навыки, как известно, приобретается в результате многократных повторений одних и тех же операций. Чтобы избежать однообразия в отработке табличных случаев умножения и деления, провожу упражнения в игровой, занимательной форме.

Ценность дидактической игры я определяю не по тому, какую реакцию она вызывает со стороны детей, а учитываю, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу применительно к каждому ученику.

Подбирая какую-либо дидактическую игру для урока, продумываю следующие **вопросы**:

1. Цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения? Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?
2. Посильна ли она для учащихся моего класса?
3. Все ли дети будут в одинаковой степени участвовать в игре?
4. Подведение итогов игры.

Для проведения дидактической игры на уроке, если это необходимо, заранее составляю группы таким образом, чтобы в каждую группу вошли учащиеся как с сильными, так и со слабыми учебными возможностями. В каждой группе назначаю ответственного. Как правило, это ученик с хорошими учебными возможностями или самого организованного, который может организовать работу группы.

Важную роль на уроках я отвожу устным упражнениям. Для того чтобы привлечь к этому всех учащихся я использую сигнальные карточки. Они помогают дисциплинировать учащихся и одновременно получать информацию об усвоении материала. С их помощью можно в виде игры проводить много устных упражнений.сигнальные карточки. Они помогают дисциплинировать учащихся и одновременно получать информацию об усвоении материала. С их помощью можно в виде игры проводить много устных упражнений.

Приведу примеры некоторых из них.

**Игра «Да. Нет»**

На доске даны примеры: 4×6, 8×3, 4×5, 7×3, 9×4, 5×6. Показываю карточки с числами. Если число является ответом, учащиеся хором говорят «Да», затем произносят пример 4×6=24. если число не является ответом, говорят «Нет».

**«Живая математика»**

У всех учащихся есть карточка с цифрами от 0 до 9. Читаю пример (3×2). Встает или поднимает руку тот ученик, у кого карточка с цифрой 6. Лучше всего давать примеры на деление, так как в ответах получаются однозначные числа.

Игра требует двигательной активности, поэтому проводить ее можно вместо физминутки в середине урока.

**«Проверь себя»**

Заготавливаю карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 18. Я показываю карточку, а ученики записывают пример на умножение с таким ответом.

**«Кто скорее, кто вернее?!»**

Раздаю на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от0 до 9, так, что одному ученику в ряду достается цифра 0, другому 1 и т.д. Я читаю примеры (4×4; 9×2 или 40:4 и пр.), а дети должны быстро сообразить сколько получится, и те, у кого окажутся цифры 1 и 6, выйти к доске и составить число 16. За каждый пример засчитывается очко тому ряду, в котором быстрее и правильно составили ответ. Ряд, набравший большее число очков, выигрывает.

Игра не только способствует закреплению определенного вычислительного навыка, в частности табличного умножения и деления, но в ходе ее уточняется понимание поместного значения цифр — учащимся нужно встать так, чтобы одна цифра обозначала единицы, другая — десятки. Смешение мест рассматривается как проигрыш.

**«Не подведи друга!»**

К доске выходят одновременно двое (четверо) учеников. Читаю пример, например: 6×7. Предлагаю составить четыре примера на умножение и деление с этими же числами. Первый ученик составляет примеры на умножение, а другой — на деление. Если примеры составлены и решены верно, одобряю ребят за слаженность в работе. Запись на доске выглядит так:6×7=42     7×6=42 42:7=6      42:6=7

Здесь очень важно, чтобы дети усвоили способ нахождения частного по известному произведению, понимали, что из примера 7×6 =42 вытекает 42:7=6, 42:6=7.

**«Делится — не делится»**

Называю различные числа, а ученики хлопают в ладоши, если число делится, например, на ( 4, 5) без остатка.

**«Молчанка»**

Примеры на умножение и деление записаны на доске. Показываю пример, дети на карточках — ответы. (У каждого ученика есть числовой набор).

**«Круговые примеры»**

Заранее готовлю карточки с примерами, подбирая их так, чтобы ответ предыдущего примера являлся началом следующего. Каждый учащийся одного ряда получает такую карточку. Здесь очень важно не ошибиться! На следующем уроке эти круговые примеры получают ребята другого ряда.

**«Чей ряд лучше?»**

Учащиеся первого ряда задают вопросы ученикам второго ряда по таблице умножения (включая и случаи деления). Затем ученики второго ряда готовят примеры для ребят третьего ряда. На доске я подсчитываю количество правильных ответов каждого ряда.

**«Игра с мячом»**

Задания могут быть разнообразными. Ставлю цель. Говорю назвать «следующее» или « предыдущее», либо назвать «соседей» данного числа.

**«Цепочка»**

На доске или плакате запись.Даю задание:

* найдите последнее число, если первое число 18, 24;
* найдите первое число, если последнее 16, 72.

По моему мнению, на уроках начальной школы игры просто необходимы. Ведьтолько игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным ивеселым. 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.Система дидактических игр в обучении математике играет огромную роль, потому что в процессе игровой деятельности наряду с умственным развитием осуществляется физическое, эстетическое, нравственное воспитание

.***В заключение, хочу привести слова В.А.Сухомлинского: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».***