**Игровые технологии в начальной школе**

**Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.**

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные технологии, систему В.Ф.Шаталова, Е.Н.Ильина, Н.А. Зайцева, А.А. Окунева

**1. Игровые технологии**

*Человеческая культура возникла
и развертывается в игре, как игра.
Й.Хейзинга*

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

* развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную: освоение диалектики общения;
* самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
* игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
* социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
* ворческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

Р.Г.Хазанкина, К.В.Маховой и другие.

* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
* наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;
б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
г) реальные отношения между играющими;
д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.
Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

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

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
б) познавательные, воспитательные, развивающие;
в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Классификационные параметры игровых технологий

* По уровню применения: все уровни.
* По философской основе: приспосабливающаяся.
* По основному фактору развития: психогенные.
* По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.
* По ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + СУМ + СЭН +сдп.
* По характеру содержания: все виды + проникающие.
* По типу управления: все виды - от системы консультаций до программной.
* По организационным формам: все формы.
* По подходу к ребенку: свободное воспитание.
* По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.
* По направлению модернизации: активизация.
* По категории обучаемых: массовая, все категории.

Спектр целевых ориентаций

* Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
* Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .
* Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
* Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Концептуальные основы игровых технологий

* Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
* Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).
* Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).
* Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтъев).
* Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.
* Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.
* В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

**Особенности игровых технологий**

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний -общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

**Игровые технологии в дошкольном периоде**

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.
Технология развивающих игр Б.П.Никитина

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.
Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух-трех летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

В развивающих играх - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

* развивающие игры могут дать «пишу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
* их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
* поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;
* развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

**Игровые технологии в младшем школьном возрасте**

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематическоuj их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем.
В нее включаются последовательно игры и упражнения формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основном содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В.Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.

Методика обучения детей теории музыки В.В.Кирюшина. Эта методика основана на соответствии каждому музыкальному понятию одушевленного персонажа (октава - жирафа, терция - сестрица, диссонанс - злой волшебник и т.п.). Все герои испытывают различные приключения, в которых проявляются их сущностные признаки и качества. Вместе с героями дети с трехлетнего возраста незаметно для себя усваивают самые сложные музыкальные понятия и умения, понятия ритма, тональности, начала гармонии.

**Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

**Деловые игры**

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо и социодрама.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

*“Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”
В.А.Сухомлинский*

**Обоснование выбора игровых технологий.**

Выбор данной технологии в первую очередь связан с тем, что я работаю с детьми младшего школьного возраста, а игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе. Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе - сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести - семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью. Переход от игровой деятельности к учебной часто навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Помогут в этом игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Психологами установлено, что с окончанием дошкольного детства игра не умирает, а продолжает не только жить, но и своеобразно развивается. Без обоснованного использования игры в учебном процессе урок в современной школе нельзя считать полноценным.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении активных форм обучения. К таким активным формам обучения относятся: игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные технологии. Так как я в учебном процессе активно применяю технологию проблемного обучения, то создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Задача учителя – научить каждого ребёнка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относится к учебному процессу. Одно из средств, которое окажет реальную помощь ученикам – игра.

Игровая технология являются одной из уникальных форм обучения, которая позволят сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действа активизирует познавательную деятельность.

Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценивать свои знания в действии, привести эти знания в систему.

В игре, в той или иной роли, участвует каждый ученик класса. Если у доски работает несколько учащихся, то все остальные исполняют роли контролёра, судьи, учителя и т.д.

Использование игровых методов в обучении формирует у детей такие необходимые для становления учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету. Желание постоянно расширять свои возможности и способности, «строить» себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками, осознание способов, самоконтроля и самооценки.

Специфическое влияние игровых приёмов и игровых элементов позволяет преодолеть у одних учеников отставание в темпе работы на уроке, у других – замкнутость и отчуждённость в коллективе сверстников.

Успешно применять данную технологию мне помогает и сама программа образовательной системы «школа 2100», которая включает в себя разнообразный игровой материал.

Авторы учебников программы «школа 2100», по которой я работаю, построили учебный материал, используя «сквозных» героев, игры – путешествия.

Так в 1 классе героем учебников стал заяц Пус, который превращается в мальчика Петю Зайцева и идёт учиться в первый класс. Петя почти ничего не знает и не умеет и первоклассники помогают ему учиться, объясняют, отвечают на его вопросы, то есть выполняют «роль» учителя, что является лучшим способом самому понять предмет объяснения.

Во 2 классе «сквозные» герои учебника – второклассник Саша и сказочные персонажи – младший домовой Афанасий. Он знаток и любитель книг, они с Сашей путешествуют в сказки. Таким образов система уроков во втором классе – это игра - путешествие в сказках т.д.

В 3 и 4 классах постоянно действующие герои – Настя, профессор Александр Николаевич Рождественский и близнецы Оля и Игорь, они путешествуют по страницам истории в далёкое и не очень далёкое прошлое, «разговаривают» с учениками, задают вопросы, на которые дети пытаются самостоятельно найти ответ. Учебный материал насыщен логическими задачами, ребусами, загадками и т.д.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки.

Применение игровой технологии даёт 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 материала.

**Применение игровых технологий на практике.**

Мне бы хотелось остановиться на трёх основных видах игр: дидактические, сюжетно-ролевые и подвижные.
Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приёмами, используемыми на уроках, дидактическая игра.
Cущность дидактической игры. Данный вид игры представляет собой сложное, многоплановое педагогическое явление, не случайно её называют и методом, и приемом, и формой обучения, и видом деятельности, и средством обучения.. Дидактическая игра - это метод обучения, в процессе которой в игровой ситуации решаются учебно-воспитательные задачи.

Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от той цели, с которой ее использует учитель. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине - с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.
Приведу примеры дидактических игр, которые я применяю на уроках математики, русского языка , литературного чтения и др.

**Дидактические игры на уроках математики.**

Первоклассника нетрудно заинтересовать математикой. Самое обычное решение примеров можно преподнести так, что работа эта не покажется детям скучной и утомительной. Для этого достаточно придать упражнениям увлекательный характер, включить в работу элементы соревнования. Форма игры захватывает детей, и они с удовольствием выполняют задание

На уроках математики мои ученики очень любили «заселять домики» Это простая игра на изучение состава числа. Использовать её можно на любом этапе урока. И принимать участие может практически каждый ребёнок, в зависимости от количества домиков. Она способствует быстрому и прочному запоминанию состава числа, через приёмы зрительной, слуховой и двигательной деятельности.

«Контролеры»

Дидактическая цель: закрепление знания состава чисел первого десятка.

Содержание игры: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.
Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

Игра «Лучший счетчик»

Содержание игры: учитель на доске, по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счетчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

Игра «Хлопки»

Содержание игры: учитель на доске 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»

Приведу ещё пример занимательных упражнений, которые проводятся мною в работе с классом, начиная с первого года обучения. Проводятся они в течение 5-10 минут в начале или конце урока в зависимости от цели и задачи данного занятия. Это, как правило, игры, в которых принимает участие весь класс или команды, тогда каждая группа контролирует свою команду.

В начале урока, во время проведения устного счёта, провожу игру «Кто скорее?». На доске записаны примеры в три столбика. По команде учителя к доске выходят по порядку от каждого ряда по одному ученику и берут мел. Я открываю примеры, и ученики приступают к выполнению действий. Решив пример, ученик кладёт мел и садится на место. К доске выходит следующий ученик и решает пример и т.д. выигрывает та группа, которая быстрее и без ошибок решит все примеры. В случае одинаковых результатов учитывается организованность, дисциплина каждой группы.

Для закрепления знаний таблицы сложения и вычитания в пределах 10 и таблицы умножения можно использовать игру «Самый быстрый почтальон».

Ход игры: Учитель раздаёт 5 ученикам по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание (умножение или деление). Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке цифры от 1 до 10, или ответы таблицы умножения). Почтальоны должны быстро определить на конверте № дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах). Кто быстро и правильно разнесёт письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

Игра «Глаз – фото»

Эту игру можно использовать при изучении таблицы сложения и вычитания, а также умножения и деления. Учитель при изучении любой таблицы отводит определенное время на запоминание. Чтобы дети были более внимательными, я говорю, что в этой игре проверю, у кого глаз, как фотограф, т. е. кто сумеет сфотографировать таблицу (ученик должен запомнить её). Таблица даётся с ответами. Через 3-5 минут ответы стираю и спрашиваю по порядку учеников, они воспроизводят таблицу в разбивку.

Игра « Математические ручейки»

Ход игры: Дети, сидящие на одном ряду, стоят, повернувшись, лицом друг к другу. Говорю, что только что прошёл необычный дождь – математический. Образовались бурные математические ручейки, которые весело бегут, перегоняя друг друга, с пригорка вниз, к озеру. Какой ручеёк самый быстрый, какой раньше других достигнет озера?

По моему сигналу первый ученик из каждого ряда (ручейка) называет любой пример на сложение или вычитание, умножение или деление, например 7+2=, и бросает мяч своему соседу по парте. Тот ловит мяч, называет ответ и составляет следующее выражение, используя в качестве исходного числа число ответа, т. е. в нашем случае число 9. Составив новое выражение 9-4, он бросает мяч стоящему в противоположном ряду товарищу и т. д.

Для закрепления навыков счета можно предложить игру «Слушай и считай»:

Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.
«Назови соседей числа»

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.
Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).
Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

Игра «Рыболовы»

Дидактическая цель: анализ однозначных и двузначных чисел.

Содержание игры: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочередно каждый член команды «ловит рыбку» (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берет её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

Игра «Забей мяч в корзину».

Ход игры: На доске вывешиваю рисунки с баскетбольными корзинами и на них числа 12, 18, 24. Каждому ряду даётся задание составить за определенное время (5минут) как можно больше примеров с данным ответом на умножение. Первый ряд – с ответом 12, второй – с ответом – 18 и третий ряд – с ответом – 24. Выигрывает та команда, участники которой больше и вернее запишут выражений с данным ответом.

«Загадка»

Дидактическая цель: закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

Содержание игры: учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?». Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

**Загадки на уроках математики.**

Загадки расширяют кругозор детей, развивают любознательность и пытливость, тренируют внимание, память, мышление. Они могут быть использованы учителем на уроке, во внеклассной работе во время отдыха, так как всегда интересны детям. Практика показывает, что применение загадок на уроках математики даёт положительные результаты (особенно при обучении шестилеток), так как они знакомят с окружающим миром, раскрывают богатство родного языка, развивают логическое мышление
На уроках математики и во внеклассных занятиях я использую загадки, содержащие, например:

различные числа:

*У него четыре лапки, Чёрненькая, хвостатенькая.
Лапки – ЦАП-царапки, Не лает, не кусает,
Пара чутких ушей. А из класса в класс
Он – гроза для мышей. (Кот) Не пускает. (Двойка)*

математические отношения:

*Чем больше из неё берёшь, Говорит она беззвучно,
Тем больше она становится. А понятно и не скучно.
(Яма) Ты беседуй чаще с ней –
Станешь в 10 раз умней (Книга)*

единицы измерения величины:

*К нам во двор забрался крот, Однорукий великан
Роет землю у ворот. Поднял тонну к облакам.
Тонна в рот земли войдёт, Он работник очень важный,
Если крот откроет рот. Строит дом многоэтажный.
(Экскаватор) (Подъёмный кран)*

При знакомстве с новой цифрой загадка может служить исходным материалом для выделения изучаемого числа. Например, я предлагаю детям отгадать загадку:

*Вспушит она свои бока,
Свои четыре уголка,
И тебя, как ночь настанет,
Всё равно к себе притянет.
(Подушка)*

После того как дети назвали отгадку, я прошу их вспомнить, какое число прозвучало в загадке, объясняю, как изображается число 4; предлагаю найти это число на веере цифр и показать. Сконцентрировав внимание на числе 4, я могу провести обычную для урока математики работу – попросить детей назвать предыдущее и последующие числа или сказать, между какими числами расположено число 4 в числовом ряду; сказать, как можно получить число 4; составить все примеры на сложение с ответом 4 (изучение состава числа); сделать соответствующие записи в тетради.

Особенно полезны загадки, по тексту которых надо догадаться, о какой цифре идёт речь, и написать или показать её. Такие загадки помогают детям запомнить графическое изображение цифр, учат узнавать их по описанию. Первоклассники с удовольствием откликаются на предложения учителя подумать, какая цифра о себе сказала:

*Я так мила, я так кругла,
Я состою из двух кружочков,
Как рада я, что я нашла
Себе таких, как вы, дружочков!
(Восемь)*

*Или отгадать, что это за цифра:
Вид её – как запятая,
Хвост крючком, и не секрет:
Любит всех она лентяев,
А её лентяи – нет.
(Двойка)*

Задачи, имеющие форму загадок, также вызывают большой интерес, активность, стремление правильно ответить на вопрос, например:

*Отгадайте-ка, ребятки, что за цифра акробатка?
Если на голову встанет, ровно на три больше станет.
(Шесть)*

После того как дети правильно ответили на вопрос загадки, можно продолжить работу с загадкой. Попросить найти на веере цифр цифру шесть, перевернуть её и ответить, какая цифра получилась. На сколько 9 больше 6? Каким действием можно узнать, на сколько одно число больше другого? Затем дети могут записать пример в тетради.
Любая загадка – это логическое упражнение, при выполнении которого ребёнок учится выделять количественные стороны предмета (абстрагирование). А также находить предмет по нескольким перечисленным признакам (синтез). Загадки могут быть различной степени сложности, это зависит от числа признаков (детям трудно учитывать все признаки предмета) и от того, насколько они характерны для данного объекта. Поэтому чем младше дети, тем меньше количество признаков должно содержаться в загадке. Но они должны быть наиболее характерными для данного предмета, например:

*Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,
Сто вагонов я тащу.
(Паровоз)*

*Ем я уголь, пью я воду.
Как напьюсь – прибавлю ходу.
Везу обоз на сто колёс
И называюсь . . .
(Паровоз)*

Первая из загадок более легкая, так как небольшое количество условий и имитация звуков помогает быстро найти отгадку; вторая содержит больше признаков, которые необходимо учесть, но рифмованность текста с отгадкой тоже облегчает поиск правильного ответа.
Если загадка вызывает затруднения детей, то не следует торопиться говорить ответ. Надо попытаться помочь детям: сказать, что в загадке рассказывается о животном или предмете домашнего обихода, о явлении природы или ягоде.

Например, после чтения загадки:

*Танцует крошка,
А всего одна ножка.
(Волчок, юла)*

можно спросить учащихся, о какой детской игрушке идёт речь. Это указание сужает поиски и облегчает нахождение отгадки.
Для того, чтобы дети отгадали загадку, они должны быть знакомы с предметом или явлением, о котором идёт речь, наблюдать его. С другой стороны, загадки про один и тот же предмет, позволяющие показать его с разных сторон, способствуют расширению знаний об окружающем мире, например:

*Овсом его не кормят, Я сильней десяти коней.
Кнутом его не гонят, Где в полях пройду весной,
А как пашет – Летом станет хлеб стеной.
Семь плугов тащит. (Трактор)

При дальнейшем изучении нумерации чисел я предлагаю детям следующие загадки:
Двенадцать братьев Тридцать три родных сестрицы -
Друг за другом ходят, Писаных красавицы,
Друг друга не обходят. На одной живут странице,
(Месяцы) А повсюду славятся!*

*Полотно, не дорожка, Золотист он и усат,
Конь, не конь – сороконожка В ста карманах сто ребят
По дорожке той ползёт, (Колос)
Весь обоз одна везёт. (Поезд)*

*Не живой я, но шагаю, На поляне возле ёлок
Землю рыть я помогаю, Дом построен из иголок.
Вместо тысячи лопат За травой не виден он,
Я один работать рад. А жильцов в нем – миллион.
(Экскаватор) (Муравейник)*

После того как дети отгадают загадку и хотя бы кратко пояснят, какие слова в тексте помогли им в этом, можно предложить с помощью числовых вееров показать число, которое встретилось в загадке. Затем определить, сколько в нём десятков и единиц, назвать число единиц каждого разряда, представить число в виде суммы разрядных слагаемых и т.д.

Загадки могут использоваться при изучении темы «Меры времени». Так, загадка:

*Две сестрицы друг за другом
Пробегают круг за кругом.
Коротышка – только раз,
Та, что выше, - каждый час. (Стрелки часов)*

– может привлечь внимание учащихся к движению стрелок, послужить началом работы с моделью часов (подвижные стрелки). Например, можно попросить поставить стрелки часов так, чтобы они показывали 9 часов, а затем определить, какой угол образовался между стрелками (прямой), какую долю циферблата отделяют стрелки (1/4).
При знакомстве учащихся с календарём уместно будет прочитать следующие загадки:

*Годовой кусточек Выходило12 молодцев,
Каждый день роняет листочек. Выносили 52 сокола,
Год пройдёт – весь лист опадёт. Выпускали 365 лебедей.
(Календарь) (Месяцы, недели, дни)*

В этой загадке в иносказательной форме описывается год, а количественные соотношения между мерами времени служат основными (характеристическими) признаками, по которым учащиеся определяют отгадку. Очень часто дети стараются запомнить загадку, чтобы потом загадать её друзьям или родителям, подчас не подозревая. Что тем самым заучивают таблицу мер времени.

Основные соотношения между мерами времени своеобразно рассматриваются в сказке В. Даля «Старик-годовик». Это произведение дети воспринимают как большую загадку, в которой количественным признакам нужно определить: каких птиц выпустил старик-годовик, как их имена, почему у этих волшебных птиц по 4 крыла, что за семь перьев в каждом крыле и почему «одна половина пера белая, другая – чёрная».

Чтобы научить ребёнка отгадывать загадки, ему надо помочь установить (хотя бы в общем виде), что и где искать, выявить все оставшиеся признаки. Предложить отгадку и доказать, что она удовлетворяет всем требованиям загадки. Не надо забывать, что загадки – это первые логические упражнения, доступные младшим школьникам, поэтому дети испытывают определённые трудности.

Часто дети стремятся быстрее дать ответ, не дослушав загадку до конца, не проверив все перечисленные в ней признаки. Чтобы исправить этот недостаток, желательно хотя бы изредка давать загадки, чем-то похожие, но имеющие разные отгадки, например:

*Стоит Антошка Стоит Антошка
На одной ножке. На одной ножке.
Где солнце станет, Его ищут,
Туда он и глянет. А он не откликается.
( Подсолнух) (Гриб)*