

**МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Башкирский государственный педагогический университет**  
**им.М.Акмуллы»**  
**Колледж**

**Сборник дидактических игр для учителя**  
**начальных классов по развитию познавательной**  
**активности младших школьников на уроках**  
**математики**



Составитель: Новаковская Ю.А.

Уфа-2023

Методические рекомендации учителю начальных классов по развитию познавательной активности младших школьников на уроках математики / Ю.А. Новаковская / Уфа: колледж БГПУ им.М.Акмуллы, 2023.

Аннотация:

Методические рекомендации разработаны для учителей начальных классов с целью оказания методической помощи при работе с учащимися на уроках математики. В методических рекомендациях отражены теоретические основы игровой технологии, ее использования на уроках и дидактические игры по развитию познавательной активности младших школьников на уроках математики.

Составитель: Новаковская Югана Александровна, студент 4 курса колледжа БГПУ им.М.Акмуллы.



## Содержание

<b>Введение.....</b>	<b>4</b>
<b>Использование игрового метода на уроках математики .....</b>	<b>5</b>
<b>Дидактические игры с использованием дидактических средств .....</b>	<b>8</b>
Дидактические игры для 1 класса.....	8
Дидактические игры для 2 класса.....	13
Дидактические игры для 3 класса.....	18
Дидактические игры для 4 класса.....	22
<b>Дидактические игры с использованием интерактивных средств .....</b>	<b>26</b>
Дидактические игры для 1 класса.....	26
Дидактические игры для 2 класса.....	27
Дидактические игры для 3 класса.....	28
Дидактические игры для 4 класса.....	29
<b>Заключение .....</b>	<b>30</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>31</b>

## Введение

*«Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов»*

*К.Д. Ушинский*

Игра и учеба – две разные деятельности, между ними имеются качественные различия. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы. В качестве таковых и выступают дидактические игры. Игра должна быть организована так, чтобы в ней предчувствовался будущий урок.



Педагогическая игра, в отличие от других игр, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

В начальной школе целесообразно использовать игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ученику проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учащимися.

Благодаря использованию игр на уроках в начальных классах можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. Игра должна рассматриваться как могущественный, незаменимый рычаг умственного развития ребенка, как вид деятельности, организуемый в процессе обучения с целью развития памяти и других познавательных процессов.

Дети быстрее и прочнее запоминают все яркое, интересное, все то, что вызывает эмоциональный отклик. Дети лучше удерживают в памяти конкретные лица, предметы и события. В процессе обучения развивается словесно-логическая память.

## Использование игрового метода на уроках математики

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые не только повышают познавательную активность у детей, но и делают работу более интересной.



Игровая форма обучения помогает мотивировать детей. Она делает процесс обучения интерактивным, а не односторонним, то есть позволяет обучающемуся выступать в качестве полноправного субъекта обучения

Правильно организованные дидактические игры своим разнообразием могут привлечь детей, а также вызвать неподдельный интерес обучающихся к предмету. Благодаря такому подъему, у детей может значительно повыситься познавательный интерес к урокам математики.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, на развитие их умственной деятельности.

При проведении урока математики с использованием дидактической игры учителю необходимо продумать следующие вопросы методики:

1. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие развивающие, воспитательные цели ставятся при проведении игры?

2. Сколько учащихся будет участвовать в игре?

3. Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?



4. Как с наименьшей затратой времени познакомить учащихся с правилами игры?

5. На какое время должна быть рассчитана игра?

6. Как обеспечить участие всех школьников в игре?

7. Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

8. Какие выводы следует сообщить учащимся в конце игры (лучшие моменты игры, недочёты в игре, результат усвоения математических знаний, отметки и оценки участникам игры, замечания по нарушению дисциплины)?

Существуют требования, которые учитель должен учитывать при организации дидактических игр на уроках математики в начальной школе:

1. Игра не должна отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему ещё большее внимание.

2. В игре не должно унижаться достоинство её участников

3. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер её участников.

4. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

5. 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.

6. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.



Игровая технология является довольно универсальным методом работы и, решая вопрос о том на каком этапе урока его использовать, нужно, прежде всего, определить планируемый итог, который вы хотите получить в результате проведения этой игры:

Если вы хотите вспомнить с детьми предыдущий материал, актуализировать их знания, по недавно пройденной теме, то игру можно использовать на этапе актуализации знаний.

Если вашей задачей является заинтересовать детей на новую тему или в простой форме объяснить новый материал, то возможно использование игрового метода на этапе изучения нового материала.

В случае, когда необходимо сменить вид деятельности или провести физкультминутку, то в данном случае также на помощь может прийти игровой метод.

Если вам необходимо проверить уровень усвоения материала обучающимися, то вы смело можете использовать игровой метод на этапе закрепления учебного материала.

В случае, если ни один из вышеперечисленных вариантов вам не подошел, но хотелось бы использовать игровой метод, вы можете использовать его на этапе рефлексии.

## Дидактические игры с использованием дидактических средств

### Дидактические игры для 1 класса

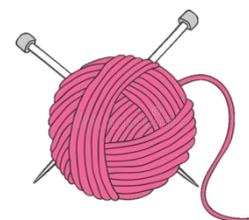
#### «Весёлое путешествие»



*Дидактическая цель:* формирование вычислительных навыков

*Средства обучения:* карточки с примерами

*Содержание игры:* карточки раскладываются на столе учителя примерами вниз. Класс делится на несколько команд. По сигналу учителя первый ученик из команды берёт одну из карточек, читает примеры и называет ответы. При затруднении ответ даёт кто-либо из команды. Решив все примеры на карточке, ученик дотрагивается до руки следующего игрока, и тот берёт другую карточку и начинает отвечать. Взяв последнюю карточку и назвав ответы, ученик переворачивает карточку и читает: «Весёлое путешествие окончено». Он поднимает руку - его команда выполнила задание.



#### «Весёлый клубочек»

##### 1 вариант

*Дидактическая цель:* Воспроизведение приёмов сложения и вычитания, умножения и деления, состава чисел.

*Средства обучения:* клубок

*Содержание игры:* Учитель бросает клубок ученику и составляет пример. Ученик, получивший мяч, называет ответ примера и возвращает клубок учителю.

##### 2 вариант

*Дидактическая цель:* Воспроизведение приёмов сложения и вычитания, умножения и деления, состава чисел.

*Средства обучения:* клубок / мяч.

*Содержание игры:* Учитель, бросая мяч, называет число 10, затем 9 и т.д. Поочерёдно он даёт ученикам задание: «Назвать число на 1 меньше».

Каждый, получивший мяч, называет нужное число. Эта игра имеет множество вариантов. Часто в роли учителя выступает один из учеников.



### **Игра «Было – стало»**

*Дидактическая цель:* Ознакомление с переместительным законом сложения.

*Средства обучения:* На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

*Содержание игры:* Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на сложение:  $3 + 2$ . После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение:  $2 + 3$ . Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

### **«Составь круговые примеры»**

*Дидактическая цель:* Составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

*Средства обучения:* мел, доска

*Содержание игры:* учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи:

$$7-5=2 \quad 2+6=8 \quad 8+2=10 \quad 10-8=2 \quad 2+5=7$$

Учащиеся составляют цепочку примеров по заданному правилу. Игру можно проводить в любом классе, усложняя задания.

## «Украсим ёлку игрушками»

*Дидактическая цель:* знакомство с составом числа 10.

*Средства обучения:* рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.



*Содержание игры:* учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. Наша ёлка – математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке – звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку.

## «Хлопки»

*Дидактическая цель:* закрепления знания десятичного состава двузначного чисел.

*Средства обучения:* набор счётных палочек и пучков палочек.

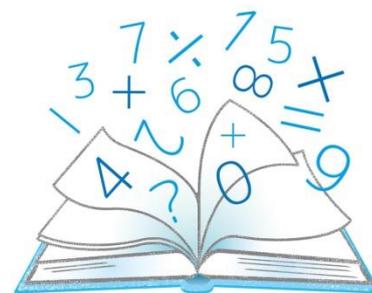


*Содержание игры:* учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящие справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигнализируют, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

## Задачи – шутки, смекалки, в стихах

*Дидактическая цель:* развивать внимательность. Закреплять навыки устного счёта.

*Средства обучения:* сборник с загадками-шутками в стихах.



*Содержание игры:* Учитель читает загадки, За каждый правильный ответ, ученик получает «монетку». В конце игры подсчитываются «монетки» и определяется победитель. Можно проводить эту игру командами.

1) Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?	
<p>2) Как-то вечером к медведю На пирог пришли соседи: Ёж, барсук, енот, «косой», Волк с плутовкою-лисой. А медведь никак не мог Разделить на всех пирог. От труда медведь вспотел, - Он считать ведь не умел! Помоги ему скорей, Посчитай-ка всех зверей</p>	<p>3) Дама сдавала багаж: Диван, чемодан, саквояж, Картинку, корзинку, картонку И маленькую собачонку, Но только раздался звонок, Удрал из вагона щенок. Ребята, сосчитайте быстрее, Сколько осталось вещей?</p>
<p>4) Я, Сережа, Коля, Ванда - Волейбольная команда. Женя с Игорем пока – Запасных два игрока</p>	<p>5) В зоопарке он стоял, Обезьянок все считал: Две играли на песке, Три уселись на доске. А четыре спинки грели. Сосчитать вы их успели? (7)</p>
<p>6) Пять щенят в футбол играли, Одного из них позвали. Он в окно глядит, считает, Сколько их теперь играет.</p>	<p>7) Что хромаешь ты жучок? Ранил ножку о сучок. Прежде на своих шести Очень быстро мог ползти. На скольких ножках ползает теперь жучок?</p>

## «Посмотри вокруг»

*Дидактическая цель:* закрепить представления о геометрических фигурах, учить находить предметы определённой формы.

*Содержание игры:* Класс делится на команды. Учитель предлагает назвать предметы (которые их окружают) круглой, прямоугольной, квадратной, четырёхугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.



## Дидактические игры для 2 класса

### «Умеете ли вы считать?»

*Дидактическая цель:* развитие логического мышления.

*Содержание игры:* для конкурса нам понадобятся по 5 болельщиков от каждой команды. (Команды выделяют участников конкурса). Постройтесь в шеренгу. Вы должны досчитать до 30, называя по очереди числа, начиная с 1, при этом вместо чисел, которые делятся на 2 или оканчиваются на 2 нужно говорить: «Не скажу!». Тот, кто ошибётся, выбывает из игры и счет начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник, команда которого становится победителем.

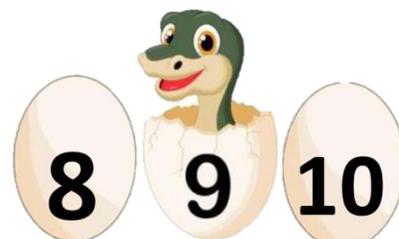


### «Назови соседей»

*Дидактическая цель:* закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа.

*Средства обучения:* мячик

*Содержание игры:* играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мячик должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на один меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребёнок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.



### «Загадка»

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

*Средства обучения:* таблица

*Содержание игры:* учитель загадывает загадку (так же может использоваться любая другая загадка)

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.

76	97	75	37	95	35
	5 ед.	6 ед.	7 ед.		
3 дес.	К	Д	Ч		
7 дес.	Т	Л	М		
9 дес.	И	Ю	Ё		



Прочитайте слово и запишите его. Ответ: Лётчик

### Сбежавшие числа

*Дидактическая цель:* усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

*Средства обучения:* домики с числами.

*Содержание игры:* Учитель вывешивает на доску готовые домики (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель говорит: «Здесь каждое число живёт в своём домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты – из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома». Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

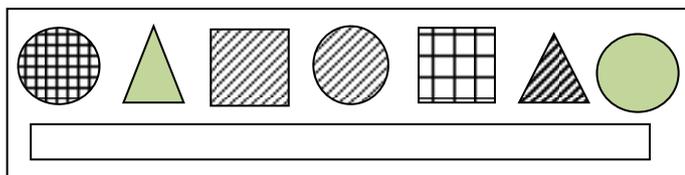


## «Тайна фигур»

*Дидактическая цель:* развитие умения сравнивать.

*Средства обучения:* карточки с заданием

*Содержание игры:* Каждую фигуру буквой замени, полученное слово правильно прочти (можно использовать любые другие слова)



	Ю	А	В
	Р	А	З
	К	Д	Т

Ответ: квадрат

## «Незнайка-математик»

*Дидактическая цель:* формирование умений анализировать, выявлять и исправлять ошибки.

*Средства обучения:* изображение Незнайки, примеры могут быть записаны на доске или на плакате.

*Содержание игры:* Учитель вспоминает с детьми эпизоды из сказки Н. Носова о том, как Незнайка хотел стать поэтом, художником, музыкантом. «А вчера, ребята, он решил стать математиком и решил много примеров, сегодня он принёс нам свои расчёты, чтобы мы его похвалили. Давайте посмотрим, какой он математик». Дети по рядам проверяют 3 столбика примеров, которые решил Незнайка, исправляют ошибки.

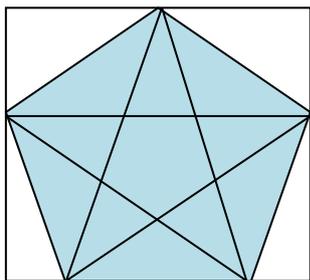


## «Треугольники»

*Дидактическая цель:* развитие логического мышления.

*Средства обучения:* изображение с заданием.

*Содержание игры:* Сколько треугольников изображено в геометрической фигуре? Почему ты так думаешь? (Можно использовать любую другую картинку).



Ответ: 35

## Игра «Незадачливый математик»

*Дидактическая цель:* обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

*Средства обучения:* Кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками (можно использовать другие фигуры); фигура Медвежонок таблица с выражениями, в которых есть пропущенные знаки или цифры.



*Содержание игры:* на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками. Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонок.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

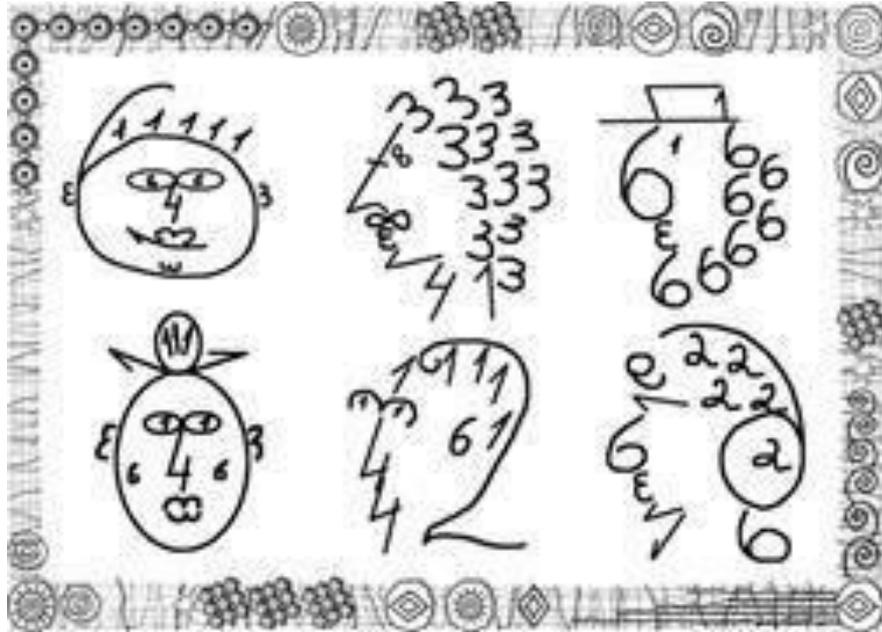
$43 = \_ + 3$	$57 = 50 + \_$	$\_ 5 = 10 + 5$
$\_ = 20 + 9$	$35 = 30 \_ 5$	$40 \_ = 40 + 5$

### «Возраст человечка»

*Дидактическая цель:* развитие логического мышления.

*Средства обучения:* изображение с заданием.

*Содержание игры:* сумма всех цифр - это возраст человечка. Задание: определить, кто старше, а кто младше. (Можно выдать карточки для домашнего устного счёта).



## Дидактические игры для 3 класса

### «Лучший счетчик»:

*Дидактическая цель:* Формировать вычислительные навыки.



*Содержание игры:* На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаковое:

9x9,	4x8,
3x8,	9x3,
7x8,	6x7,
9x4,	7x3.

По команде учащиеся начинают записывать соответствующие ответы, один слева, другой - справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

### «Живая математика».

*Дидактическая цель:* Формировать вычислительные навыки.

*Средства обучения:* Карточки с цифрами

*Содержание игры:* У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает пример (3×2). Выходит, встает или поднимает руку тот ученик, у кого на груди табличка с цифрой 6.



### «Кто скорее, кто вернее?!»

*Дидактическая цель:* Формировать вычислительные навыки.

*Средства обучения:* карточки с цифрами

*Содержание игры:* Учитель раздает на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от 0 до 9, так, что одному учащемуся в ряду достается цифра 0, другому 1 и т.д. Учитель читает примеры (4×4). Учащиеся, у кого окажутся цифры 1 и 6, выйти к доске или поднять карточки с цифрами и составить число 16. За каждый пример засчитывается 1 очко.

### «Цепочка 1».

*Дидактическая цель:* Воспроизведение приема умножения и деления двузначного числа на однозначное

*Средства обучения:* мячик (клубочек)

*Содержание игры:* бросает мяч уч-ся и составляет пример на умножение или деление. Учащиеся получают мяч, называют ответ примера и возвращают мяч учителю и т.д.

### «Сказочная шапка»

*Дидактическая цель:* Закреплять приемы устных вычислений.

*Средства обучения:* колпак с примерами.

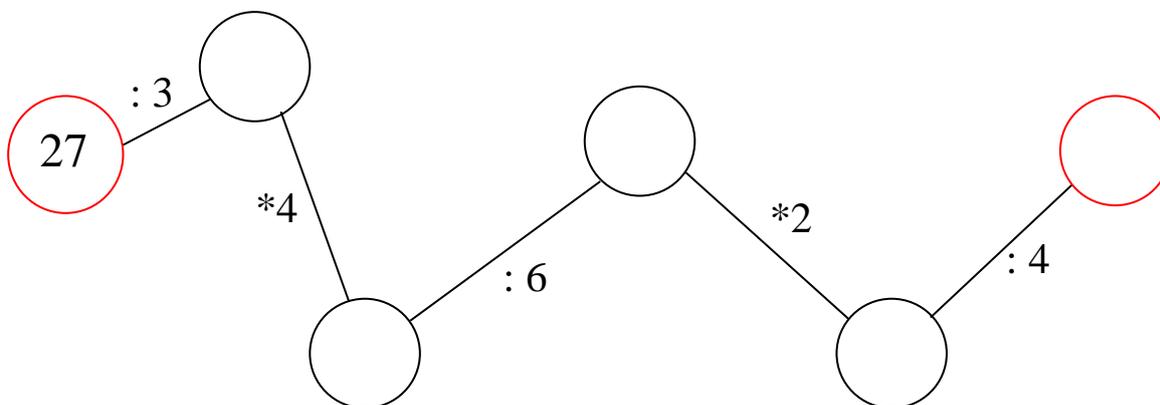
*Содержание игры:* В колпаке Звездочета находятся карточки с примерами. Вызванный уч-ся закрывает глаза, достает карточку с примером, затем решает пример. Если ответ неверный, сидящие в классе исправляют ошибку. Потом вызывается следующий учащийся и т.д.



### «Цепочка 2».

*Дидактическая цель:* Воспроизведение приема умножения и деления двузначного числа на однозначное

*Содержание игры:* На доске представлена цепочка с пустыми окошками. Задача учеников заполнить окошки, правильно решив действие перед ним.



### «Задачи в стихах».

*Дидактическая цель:* Воспроизведение приема устного умножения и деления.

*Средства обучения:* Сборник задачек в стихах, «монетки».

*Содержание игры:* Учитель читает загадки. За каждый правильный ответ, ученик получает «монетку». В конце игры подсчитываются «монетки» и определяется победитель. Можно проводить эту игру командами.

1) Испекла нам бабушка Вкусные оладушки. Всего оладий 27, Их по 3 хватило всем. Кто ответит из ребят, Сколько будет же внучат?	2) Посылали молодицу По холодную водицу. А водица далеко, И носить-то нелегко. Два ведра по десять раз Получается как раз. Сколько ведер? Не зевай, Молодице помогай.
4) К трем зайчатам в час обеда Прискакали три соседа. В огороде зайцы сели И по семь морковок съели. Кто считать, ребята, ловок? Сколько съедено морковок?	5) Три бельчонка маму-белку Ждали около дупла. Им на завтрак мама-белка Девять шишек принесла. Разделила на троих – Сколько каждому из них?
6) Любит рыбу кот Василий. Может съесть он в день четыре. Сколько съест он за 5 дней? Подсчитайте поскорей.	7) У стола 4 ножки. А вопрос к тебе таков: Сколько вместе будет ножек У семнадцати столов?

### «Головоломка 1».

*Дидактическая цель:* Развивать логическое мышление у детей.

*Содержание игры:* Учитель записывает на доске примеры, закрывая некоторые цифры геометрическими фигурами. Задача детей узнать какое число принадлежит каждой фигуре.

$$\square + 29 = \bigcirc$$

$$92 - \triangle = 80$$

$$\bigcirc - 18 = \triangle$$

### «Головоломка 2».

*Дидактическая цель:* Развивать логическое мышление у детей.

*Содержание игры:* Учитель записывает на доске примеры, не расставляя в них знаки. Задача ребят расставить знаки так, чтобы получился нужный ответ.

$$4 \circ 4 \circ 4 \circ 4 = 9$$

$$4 \circ 4 \circ 4 \circ 4 = 8$$

$$4 \circ 4 \circ 4 \circ 4 = 7$$

$$4 \circ 4 \circ 4 \circ 4 = 6$$

## Дидактические игры для 4 класса

### «Четвёртый лишний»

*Дидактическая цель:* Учить находить лишний предмет по внешним признакам, находить различие и сходства.

*Средства обучения:* Карточки с изображением геометрических фигур.

*Содержание игры:* Детям предлагаются картинки с геометрическими фигурами. Задача детей объединить три предмета, имеющих общий признак и найти лишнюю фигуру.

### Игра « Назови одним словом»

*Дидактическая цель:* Развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

*Средства обучения:* Геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

*Содержание игры:* Перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры одним словом. К примеру, треугольники.



### Игра « Чудесный мешочек»

*Дидактическая цель:* уметь определять геометрическую фигуру по ее форме

*Средства обучения:* мешок, геометрические фигуры.

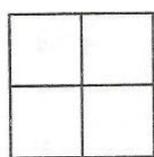
*Содержание игры:* В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее.

## «Доли»

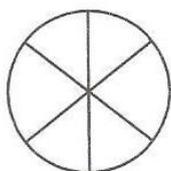
*Дидактическая цель:* Уметь определять доли в фигурах

*Средства обучения:* карточки с заданием.

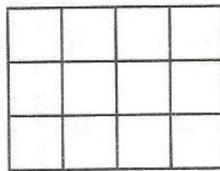
*Содержание игры:* Детям раздаются карточки с заданием, их задача отметить на фигуре определенную дробь.



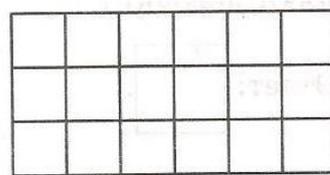
$$\frac{3}{4}$$



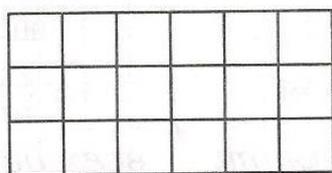
$$\frac{4}{6}$$



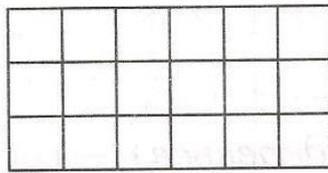
$$\frac{5}{12}$$



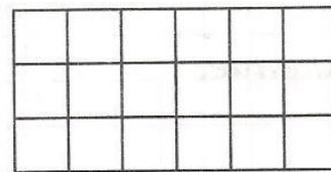
$$\frac{1}{3}$$



$$\frac{6}{18}$$



$$\frac{2}{6}$$



$$\frac{3}{9}$$

## «Головоломка»

*Дидактическая цель:* развивать логическое мышление.

*Содержание игры:* На доске или карточках записаны цифры, задача детей сделать с ними какие-то арифметические действия, чтобы получился верный ответ.

Задание

$$2222 = 8$$

$$2222 = 44$$

$$2222 = 111$$

$$2222 = 0$$

Примерный ответ

$$2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

$$22 + 22 = 44$$

$$222 : 2 = 111$$

$$22 - 22 = 0$$



## «Интересная картина»

### 1 вариант:

*Дидактическая цель:* Развивать логическое мышление детей и их творческих потенциал.

*Средства обучения:* карточки фигур.

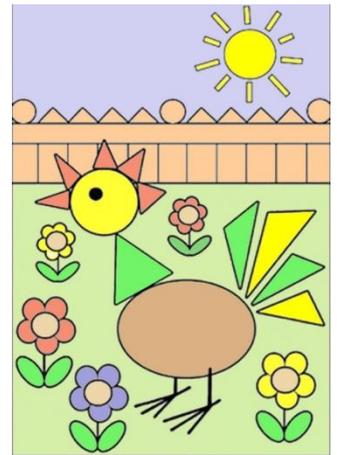
*Содержание обучения:* Детям дается задание: разложить фигуры так, чтобы получилась другая фигура, либо же рисунок. К примеру, из двух треугольников сложить квадрат или прямоугольник.

### 2 вариант:

*Дидактическая цель:* Развивать логическое мышление детей и их творческих потенциал.

*Средства обучения:* листочек.

*Содержание обучения:* Детям дается задание: нарисовать рисунок используя только геометрические фигуры.



## «Логические задачи»

*Дидактическая цель:* Развивать логическое мышление и внимательность детей, а так же развивать интерес к предмету.

*Содержание обучения:* Класс можно разделить на команды. Детям диктуются задачи, которые необходимо решить в уме. За каждый правильный ответ дается 1 балл. После подсчитывается общее количество баллов. Побеждает тот, кто получил больше баллов.

Задача	Ответ
Три мальчика Коля, Петя и Ваня отправились в магазин. По дороге они нашли 3 рубля. Сколько бы денег нашёл Ваня, если бы он пошёл в магазин один?	3 рубля
На дубу было 10 веточек. На каждой веточке по 4 яблока. Сколько всего яблок?	0
Что тяжелее? 1 кг железа или 1 кг ваты?	Одинаково

Четверо играли в домино 4 часа. Сколько времени играл каждый?	4 часа
По улице шли девочки. Одна с портфелем, другая с сумкой. С чем была Наташа, если Марина была без портфеля?	С портфелем
Муравей больше слона, собака меньше слона. Бабочка меньше муравья, но больше слона. Кто больше всех?	Муравей
В семье двое детей. Саша – брат Жени, но Женя Саше не брат. Может ли так быть? Кто Женя?	Сестра
Я придумал 2 числа. Когда я их сложил, то получилось 6. Когда же из одного отнял другое, то снова получилось 6. Что это за числа?	6 и 0

### «Логические цепочки»

*Дидактическая цель:* Развитие логического мышления и умения определять последовательность.

*Содержание обучения:* Перед детьми написана последовательность, которую необходимо продолжить. Задача детей найти закономерность и расставить нужные цифры.

К примеру:

Цепочка	Ответы
....., 5, 7, 9, .....	(1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15)
6, 12, 18, ....	(6, 12, 18, 24, 30, 36)
....., 6, 12, 24, ....	(3, 6, 12, 24, 48, 96)

## Дидактические игры с использованием интерактивных средств

### Дидактические игры для 1 класса

Игра с числами



«Своя игра» на повторение



«Какие бывают числа?»



«Загадки фигур и линий»



Геометрические фигуры



## Дидактические игры для 2 класса

«День-ночь»



«Помоги Крошу»



«Клуб веселых и находчивых»



«Своя игра»



Занимательная математика



## Дидактические игры для 3 класса

«Крестики-нолики»



«Кто хочет стать миллионером»



«Путешествие в математическую даль»



«Морской бой»



Найди все отличия



## Дидактические игры для 4 класса

«Звездный час»



«Что? Где? Когда?»



«Математическая викторина»



«Своя игра»



Сказочное путешествие



## Заключение

Познавательная активность учащихся является важным фактором улучшения и одновременно показателем эффективности и результативности процесса обучения. И одной из педагогических технологий повышения уровня познавательной активности является игровая технология.

Игра является простым и близким ребенку способом познания и овладения теми или иными знаниями, умениями и навыками. Благодаря этому игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые не только повышают познавательную активность у детей, но и делают работу более интересной.

Игровая форма обучения помогает мотивировать детей. Она делает процесс обучения интерактивным, то есть позволяет обучающемуся выступать в качестве полноправного субъекта обучения.

Организация использования дидактических игр на уроках математики в начальной школе дает возможность добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. В игре обучающиеся, незаметно для себя в занимательной игровой форме выполняют большое число математических действий, упражнений, сравнивают числа, решают задачи, легче преодолевая трудности математического характера.



### Список литературы

1. Блехер, Ф.Н. Дидактические игры [Текст] / М.: Просвещение, 2019. - 325 с.
2. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей [Текст] / М.: Начальная школа, 2021. – 368 с.
3. Попова, В.И. Игра помогает учиться [Текст] / М.: Начальная школа, 2018 – 26 с.
4. Ушинский, К.Д. Воспитание человека [Текст] / М.: Карапуз, 2019. – 25 с.
5. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / М: Просвещения, 2019 – 28 с.