**Отдел образования, спорта и туризма**

**Бешенковичского райисполкома**

**Государственное учреждение образования**

**«Бочейковская средняя школа Бешенковичского района»**

Мастер-класс

**«ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА И ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ –**

**СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ»**

 **Протас**

 **Марина Петровна,**

 **учитель высшей**

 **квалификационной категории**

**2017 год**

**Дидактическая игра и игровые приёмы –**

**средство формирования вычислительных навыков**

**младших школьников**

Цель: представление наиболее результативных элементов собственной системы работы, методических приёмов педагогической деятельности, обеспечивающих эффективное решение образовательных задач при формировании вычислительных навыков.

Задачи:

- рассмотреть роль вычислительных навыков в процессе обучения математики;

- показать на конкретных примерах использование дидактических игр и игровых моментов для активизации познавательной деятельности на различных этапах урока математики;

- повысить компетентность педагогов по использованию дидактических игр и игровых приемов в формировании вычислительных навыков.

 Ребёнок требует деятельности беспрестанно,

 а утомляется не деятельностью, а её однообразием.

 К. Д. Ушинский

Ход проведения заседания

І. Организационный момент

- Здравствуйте, уважаемые коллеги!

 Я, учитель ГУО «Бочейковская средняя школа» Протас Марина Петровна предлагаю вам сегодня познакомиться с моим опытом работы по теме «Использование дидактических игр и игровых приёмов для формирования вычислительных навыков младших школьников».

ІІ. Моя цель: представление наиболее результативных элементов собственной системы работы, методических приёмов педагогической деятельности, обеспечивающих эффективное решение образовательных задач при формировании вычислительных навыков.

- Какие же ваши ожидания от нашей встречи? (Возьмите стикеры, напишите, что вы ожидаете от нашей совместной работы и поместите их на доске).

ІІІ. Вступительное слово

- Ну, что ж, дорогие коллеги, предлагаю помахать мне рукой тем, кто учился в школе? Кто любит математику?

Спасибо.

Я предлагаю вам вернуться в детство, в школьные годы и придумать на каждую букву слово, которое связано с учёбой в школе.

Ш – шпаргалка.

К – креативность, контрольная, каникулы.

О - отличник, олимпиада.

Л - любознательность, личность.

А – активность, атмосфера.

А сейчас, уважаемые коллеги, закройте глаза и представьте себя в школе на уроках математики.

Что, на ваш взгляд, было неинтересным и скучным? (Ответы педагогов)

ІV. Основная часть

Вычислительные примеры всегда представляются детям весьма абстрактными, лишёнными практической цели, а работа над ними – скучным занятием. В наш век компьютерной грамотности значимость навыков вычислений, несомненно, уменьшается. Но только пользоваться техникой без осознания вычислительных навыков невозможно.

 Научиться быстро и правильно выполнять вычисления важно для младших школьников как в плане продолжающейся работы с числами, так и в плане значимости для дальнейшего обучения. Одной из важнейших задач обучения математике младших школьников является осознанное использование вычислительных приёмов.

Что же такое вычислительный навык? (Ответы педагогов)

Вычислительный навык – это высокая степень овладения вычислительными приёмами.

 Полноценный вычислительный навык характеризуется:

- правильностью;

- рациональностью;

- обобщённостью;

- автоматизмом;

- прочностью.

Формирование вычислительных умений и навыков – сложный и длительный процесс, который включает 3 этапа:

1 этап – подготовка к введению нового приёма;

2 этап – ознакомление с вычислительным приёмом;

3 этап – закрепление знаний приёма и выработка вычислительного навыка.

Как видим, процесс овладения вычислительными навыками довольно сложен.

 Сначала ученики должны освоить тот или иной вычислительный приём, а затем в результате тренировки научиться достаточно быстро выполнять вычисления, а в отношении табличных случаев – запоминать результаты наизусть.

Как же быть? Как решить это противоречие? Поскольку заставить учиться невозможно, то учёбой надо увлечь. А как известно, дети легко вовлекаются в игровую деятельность. Включение в урок игр делает процесс обучения интересным, создаёт у ребят бодрое, рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость, поддерживает внимание, повышает познавательную активность.

Я хочу познакомить вас с дидактическими играми и игровыми приёмами, которые использую на уроке математики, и расскажу, как я их использую.

Планируя урок, очень тщательно продумываю этапы урока и дидактические игры, их целесообразность.

Использование игры на уроке только тогда оправдано, если…

V.Работа в группах.

Сформулировать требования к дидактической игре и записать их на листах.

Требования к дидактической игре:

- Связь с темой урока.

- Соответствие образовательным целям, программным требованиям и умениям.

- Сочетание с учебным материалом.

- Соответствие возрасту, психологическим особенностям школьников.

Таким образом, использовать на уроке дидактическую игру можно только тогда, когда она тесно связана с темой урока, органически сочетается с учебным материалом, соответствует дидактической цели урока. Игра ценна в том случае, когда содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактическую игру использую на различных этапах урока: при объявлении нового материала, закреплении, повторении, контроле.

В начале урока, чтобы настроить ребят на работу, сосредоточить внимание, часто использую игры «Кто быстрее», «Волшебная палочка», «Пропусти число» и другие.

Предлагаю более подробно познакомиться и поиграть в игру «Кто быстрее сосчитает от 21 до 36».

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 21 | 28 | 30 | 23 |
| 35 | 27 | 36 | 32 |
| 26 | 34 | 25 | 33 |
| 22  | 29 | 31 | 24 |

С этой таблицей организую устный счёт. Например: Сложите числа 1 и 3 столбца, 2 и 4 строчки; умножить числа 1 строчки на 2 и другие задания в зависимости от учебного материала.

Игра «Волшебная палочка».

В качестве волшебной палочки может быть ручка или карандаш. Волшебная палочка передаётся по классу в произвольном порядке. Передающий называет число, а принимающий увеличивает его, или уменьшает, или выполняет другие действия.

Игра «Пропусти число».

Ученики по очереди называют вслух в порядке возрастания числа начиная с 0, пропуская число, содержащее 3 или кратное 3.

При объяснении нового материала использую игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы.

Например: в 1 классе при изучении раздела «Нумерация первого десятка» использую игру « Составим поезд», с помощью которой дети осознают приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа.

Суть игры состоит в следующем.

Вызываю к доске поочерёдно учеников. Каждый выполняет роль вагона, называет свой номер. Первый ученик говорит: «Я первый вагон». Второй выполняет роль второго вагона, цепляется за первый (кладёт руку на плечо), называет свой номер. Остальные составляют пример: один да один, получается два. Далее выходит третий ученик и так далее. Потом вагоны отцепляются по одному, а класс составляет примеры: два без одного. получится один.

При изучении состава числа десять использую игру «Числа, бегущие навстречу». Чтобы понять суть игры. предлагаю вам записать числа от 0 до 10 по порядку, затем дугами объединить 2 числа, составить примеры.

0+10= 10

1+9=10

2+8= 10 и так далее

Что вы заметили? Обсуждаем и выполняем состав числа 10.

На уроках закрепления нового материала применяю игры на воспроизведение свойств действий вычислительных приёмов.

Например, при закреплении умений заменять двухзначное число, суммой его разрядных слагаемых эффективно и интересно проходит игра «Гном».

Суть игры: замените каждое число суммой разрядных слагаемых, в таблице найдите соответствующую букву и узнайте, куда идёт гном.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 4 | 5 | 7 |
| 80 | ш | у | к |
| 50 | з | л | е |
| 20 | а | р | о |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 84 | 87 | 27 | 55 | 24 |
|  |  |  |  |  |

Для закрепления вычислительных навыков использую игры в паре «Лучший лодочник», «У кого больше», «Лотерея лягушек» и другие.

Чтобы понять суть игры «Лучший лодочник», предлагаю выбрать цифру 6 или 8. У кого цифра 6 – номер вашей лодки 6, а цифра 8 – номер лодки 8. На билетах пассажиров написаны примеры. Найдите своих «пассажиров».

31-29 42-35 62-54 56-46

31-24 24-17 75-59 88-80

Закрепление смысла умножения и деления увлекательно проходит в игре «Угадай задуманное число».

При обобщении и повторении пройденного материала организую игры-соревнования «Брейн-ринг», «Самый умный», «Своя игра», «КВН» и другие.

Если необходимо проделать на уроке много однообразных упражнений, использую игровой приём «Привлекательная цель», когда нужно помочь, например, сказочному герою.

VІ. Моделирование.

Увлекаемые игровыми действиями, дети овладевают вычислительными приёмами и навыками.

Вы слушали меня внимательно, и я предлагаю вам взять конверт с играми и определить, при изучении в каком классе какой темы и на каком этапе урока можно использовать эти игры.

Игра «Числовая пирамида».

Игра «Не скажу».

Игра «Преобразуй квадрат».

Игра «Занимательный квадрат».

VІІ. Заключительная часть.

Наше заседание подходит к концу, и я предлагаю составить синквейн с ключевым словом игра.

Напоминаю, что:

1 строчка – существительное;

2 строчка – 2 прилагательных;

3 строчка – 3 глагола;

4 строчка – фраза, несущая смысл;

5 строчка - ассоциация с первым словом.

Например, это может быть так:

Игра.

Занимательная, творческая.

Обучает, увлекает, развивает.

Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости, интерес.

VІІІ. Рефлексия.

Давайте вернёмся к самому началу и посмотрим, оправдались ли ваши ожидания.