

Государственное учреждения образования
”Средняя школа №1 г. Сенно имени З.И. Азгура“

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Макагон Ольга Сергеевна,
учитель начальных классов первой
квалификационной категории,
тел.+375 29 848 19 75,
e-mail:
sen-sch1@senno-edu.by

Сенно, 2025

Каждый раз, встречая новый класс и думая о том, какими станут мои ученики, ставлю перед собой цель: обеспечить саморазвитие и развитие личности обучающегося, учитывая его индивидуальные особенности. Для достижения поставленной цели использую различные методы и формы организации учебной деятельности, позволяющие раскрыть субъектный опыт ученика, в частности, игровые технологии. Именно они, на мой взгляд, наиболее отвечают возрастным особенностям младших школьников, позволяют организовать образовательный процесс на принципе сотрудничества и реализовывать дифференцированный подход к обучению. Игра является естественной для ребёнка формой обучения. Обучая с помощью игры, мы учим детей не так, как нам, учителям, удобно подать учебный материал, а так, как удобно его взять детям.

Использование игровых методик на уроках – одно из важных средств воспитания и обучения. Считаю, что игровые технологии – это форма обучения, позволяющая сделать увлекательной и интересной работу по изучению математики в начальной школе. Исходя из опыта, могу сказать, что зачастую в результате таких занятий ученики, которые раньше плохо успевали по предмету, начинают проявлять интерес к математике и лучше заниматься, что очень важно.

Игровые технологии, которые используются в обучении и развитии учащихся, позволяют: в нетрадиционной форме проводить уроки; раскрывать неординарные способности учащихся; дифференцированно оценивать их учебные компетенции; развивать коммуникативные навыки обучающихся; обеспечивать доступный обмен мнениями; учитывать возрастные особенности младших школьников; проводить учебные занятия в форме соревнования; делать более лёгким процесс решения учебной задачи; включать всех учащихся в учебный процесс; определить значимость результата для каждого учащегося в отдельности; на практике закреплять полученные знания; формировать мотивацию учащихся; делать шире кругозор детей; вырабатывать у детей навык совместной деятельности.

Но важно помнить о том, что игра не заменяет традиционные методы и формы обучения, она их дополняет, позволяет эффективнее достичь поставленной цели и задачи отдельного урока и всего образовательного процесса. Игра позволяет улучшить отношения между учащимися и учителями, так как взаимодействия во время игры предусматривают неформальное общение, позволяют раскрыть участникам игры свои личностные качества, показать лучшие стороны своего характера. Повышается самооценка участников игры, так как и у них появляется возможность на практике показать свои способности. Считаю, что параллельно с основной формой учить нужно ещё и в игровой, включив в обучающую задачу развитие внимания, памяти, познавательной активности. Только в комплексе можно добиться обучающих целей.

Актуальность

Современная школа нуждается в организации своей деятельности таким образом, чтобы обеспечить развитие творческого отношения к жизни и индивидуальных способностей каждого учащегося. Сегодня в школе возникает потребность в расширении методического потенциала в целом и, в частности, в активных формах обучения. К таким формам обучения относятся игровые технологии.

Также актуальность использования игр в настоящее время повышается из-за большого потока информации, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, интернет обрушивают на детей большой объём информации. Поэтому одна из актуальных задач школы - развитие самостоятельной оценки и правильного отбора полученной информации. Формой обучения, которая развивает эти умения, является дидактическая игра, которая способствует использованию на практике знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Необходимость применения игр на уроках математики я вижу в том, что: игровые формы обучения на уроках создают возможность эффективно организовать взаимодействие педагога и учащихся, а также продуктивно

общаться со свойственными им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса; игра обладает огромными образовательными и воспитательными возможностями; в процессе игр дети приобретают различные знания о явлениях и предметах окружающего мира; посредством игры развивается детская наблюдательность, способность выявлять существенные признаки предметов и определять их свойства; игры очень хорошо сочетаются с основным учением; включение в урок игровых моментов и игр делает обучение занимательным и интересным, создает у детей хорошее рабочее настроение, облегчает преодоление сложностей в процессе усвоения учебного материала; разнообразные игровые действия, которые решают ту или иную умственную задачу, усиливают и поддерживают интерес детей к математике; игры влияют на умственное развитие младших школьников, совершенствуют их внимание, мышление, творческое воображение.

Также работать над этой темой подтолкнули некоторые **противоречия**:

- ✓ между малоэффективными методами и формами проведения стандартных уроков и необходимостью использования методов и форм работы, которые способствовали бы повышению мыслительной деятельности учащихся на уроках;
- ✓ между полученными теоретическими знаниями и неумением применения их на практике;
- ✓ между сложностью изучаемого материала и небольшим количеством часов, что отводятся для его закрепления;
- ✓ между различным темпом усвоения младшими школьниками трудных тем программы.

Ведущая **педагогическая идея** опыта - учение без принуждения, которое основывается на переживании радости познания, на достижении успеха, на подлинном интересе, развитии личности ребёнка, его творческих способностей, интереса к учению, формирование умения и желания учиться.

Новизна опыта заключается в определённой комбинации элементов известных методик; в усовершенствовании методики проведения уроков математики в начальной школе.

Научно-методическое обоснование

В наше время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности образовательного процесса.

Проблема применения игровых технологий в педагогической практике и теории не нова. Разработкой теории игры, ее методов проведения, выяснением социальной природы и значением игры для развития обучающихся в педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Над педагогикой игры, местом её в педагогическом процессе, руководством игрой, строением игровой деятельности работали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Вопросам разработки основных положений теории игровой деятельности в разное время уделяли внимание К.Д.Ушинский, Н.К.Крупская, А.С.Макаренко и др.

Изучение литературы, обобщение и анализ собранных по теме материалов сделало возможным для меня определить основы теории использования педагогических игр разных типов, которые предназначены для применения на уроках математики в начальной школе, огромное количество самых различных игр привело к необходимости подбора определённого комплекса игр, применение которых возможно на разных этапах урока математики.

Цели и задачи педагогической деятельности

Каждый педагог попадает в такую ситуацию, когда хотя бы один из учащихся не понимает новую тему. И все усилия педагога безрезультатны. Я задумалась над вопросом: "Как сделать так, чтобы детям на уроке всё стало

простым и понятным?“ И здесь неоценимую помощь мне оказывают игровые технологии.

Урок считается хорошим, если в нём используются различные учебные ситуации, вызывающие активизацию познавательной деятельности. Её развитию способствует использование различных методов и форм обучения и, в том числе, использование дидактических игр. Введение в урок игр, игровых упражнений и ситуаций уменьшает напряжение и утомляемость ребёнка, поддерживает в течение всего урока его внимание. Игры на уроках содействуют быстрому выполнению заданий, повышают и развивают интерес к предмету.

Основная цель моей работы – формирование у учащихся заинтересованности в получении новых, закреплении полученных ранее знаний, саморазвитии, чтобы каждый ученик ощущал себя полноценным участником образовательного процесса.

В ходе работы определены **основные задачи**: добиться усвоения в полном объёме программного материала каждым ребёнком; развивать у учащихся способность самостоятельного мышления, учить рассуждать, мыслить; развивать психологическую, личностную, психофизиологическую стороны личности ребёнка, формируя способность к саморазвитию; раскрыть особенности использования игровых ситуаций и игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала; исследовать отношение детей к различного рода играм на уроках математики; определить место игровых ситуаций и игр в системе других видов деятельности на уроке.

Ожидаемые результаты использования игры на уроке: активизация познавательной и мыслительной деятельности младших школьников на всех стадиях изучения материала; расширение кругозора учащихся, повышение учебной мотивации; установление эмоционального контакта с обучающимися.

Описание технологии опыта

На каждом уроке учитель должен создать учебную ситуацию, позволяющую каждому ребёнку проявить себя. Именно такую ситуацию

помогает создать игра, способствующая развитию познавательной деятельности.

Используемые на уроках математики игры помогают решать не только образовательную, но и воспитательную задачи. Развитие игрового творчества воспитывает у детей необходимые в жизни качества: целенаправленность, настойчивость, умение жить в коллективе, помощь товарищам и радость за их успехи. Практика показывает, что игры можно применять на разных этапах усвоения знаний: на этапе объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Например, в начале урока дидактическая игра применяется для подготовки учащихся к восприятию учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности младших школьников или систематизации и закрепления новых понятий. Использование игр оправдано тогда, когда они сочетаются с учебным материалом, который соответствует дидактическим целям урока, и непосредственно связаны с темой урока.

Изучая опыт использования игр на разных этапах урока, заметила, что чаще используют игры на этапе повторения и закрепления изученного материала, и редко - на этапе получения новых знаний. При объяснении нового материала использую игры, содержащие существенные признаки темы, которая изучается.

Игровые формы занятий чаще применяю при проверке результатов обучения, формировании умений и выработке навыков. В процессе игры у ребят вырабатывается положительное отношение к учебе, организованность, целеустремленность.

Приведу несколько примеров использования на разных этапах урока игровых технологий.

Большое внимание я уделяю началу урока: считаю, что интересное, необычное начало урока с первых минут создаёт условия, необходимые для успешной работы учащихся.

Вот некоторые способы, которые я использую для организации начала урока:

а) устный счёт, который включает задачи с опорой на смекалку учащихся, на их жизненный опыт;

б) решение занимательных и игровых задач;

в) задания и ответы к ним, среди которых есть верные и неверные.

Предлагаю проверить их.

г) на доске записано решение задачи традиционным способом.

Предлагаю найти более рациональное решение.

д) перед учащимися ставлю математическую проблему, которую ещё не обсуждали в классе. Учениками намечается план поиска её решения.

е) учащиеся, считая устно, выдают ответы с помощью сигнальных карточек.

Результат: необычное начало урока позволяет учащимся начать работу по развитию мыслительной деятельности с первых минут урока, и это даёт успех всему уроку.

Также вместо опроса в начале урока можно устроить блиц-турнир, где в быстром темпе учащиеся заканчивают фразу учителя (приложение 1).

При обобщении и повторении изученного материала использую игровое соревнование "Самый умный" или "Брейн – ринг". Для проведения игры подбираю заранее вопросы, которые требуют краткого ответа (приложение 2)

На этапе закрепления нового материала применяю игры на воспроизведение действий, свойств, приёмов вычисления и т.д. Например, провожу аукцион знаний. На обсуждение по очередиставляю лоты (карточки, на которых обозначены различные математические величины – время, скорость, расстояние; формулы нахождения периметра прямоугольника, квадрата, треугольника, площади квадрата, прямоугольника). Учащиеся должны как можно больше рассказать о данном лоте (информация, которую выдают учащиеся, дозирована и является логически законченным высказыванием).

При закреплении материала на уроке использую разные формы игры: групповую, коллективную, индивидуальную. Стараюсь игры проводить в группах в виде состязания с целью повышения активности детей в процессе обучения математике.

В любой урок можно вносить элементы игры. Например, на уроке решения задач учащихся разделяю на несколько команд и провожу между ними соревнование. Команда, которая решит наибольшее количество задач, вознаграждается хорошими отметками.

Игровые формы – это один из методов активного обучения, который приносит удовольствие от процесса познания, доказывая, что учёба – это занятие, которое тоже может быть интересным. А при комплексном и грамотном использовании различных технологий, которые ориентированы не только на развитие творческого начала, но и на сохранение здоровья учащихся, в достижении поставленной цели можно добиться хороших результатов.

Математика является одним из наиболее трудных предметов. Включая в урок дидактические игры и упражнения, можно чаще менять виды деятельности на уроке, что обеспечивает осознанность и доступность учебного материала, создает условия для эмоционального отношения к его содержанию.

Математическая игра на уроке должна быть хорошо организованной. Вначале ученикам надо изучить правила, которые по форме едины для всех игр, чтобы выработался стереотип поведения во время игры. В качестве таких правил я предлагаю следующее: действовать коллективно или строго по очереди; отвечать, когда тебя вызывают; внимательно слушать ответ своего товарища, чтобы исправить его, если в этом будет необходимость; не повторяться; не мешать другим игрокам; уметь признавать свои ошибки и т.д.. В этом заключается организационная роль правил игры. Кроме того, они являются средством, которое управляет игрой: указывается

последовательность способов действий, регулируются взаимоотношения игроков, формируются требования к поведению.

Учитель все время следит за деятельностью класса, направляя игру, поощряя вопросами или репликами, незаметно поддерживает слабых детей, ободряя их, предотвращает возникновение конфликтов и т.д.

Зачастую многие учителя задают себе вопрос "Как быстро во время уроков активизировать школьников?". Для организации этого момента я провожу математическую зарядку. Готовлю заранее несколько карточек, на которых записаны несложные примеры с ответами. На одних карточках ответы правильные, на других - нет. Каждое упражнение состоит из двух движений. Поочередно классу показываю карточки, а ученики делают определенные движения. Например, если ответ правильный, то поднимают руки вверх, неправильный - вытягивают вперед. Темп зарядки постепенно увеличивается. Класс готов к работе через 2-3 минуты. Составление упражнений для зарядки иногда поручаю и самим ученикам.

Подбирая игровые упражнения и игры к уроку, я стараюсь учитывать познавательные интересы и качества личности учащихся своего класса, поэтому предпочтение отдаю таким играм, которые вызывают непосредственный интерес у детей, представляют возможность каждому ребёнку проявить свои способности, обеспечивают развитие уровня самостоятельности в поиске знаний, формировании умений и навыков.

Игровые задания можно и необходимо включать на любом из этапов урока в начальной школе – от устного счёта до самостоятельной работы, потому что сюжет задания мотивирует детей, сокращает время, отведённое на выполнение задания и, главное, – приносит радость знания и удовольствие.

Результативность

Уже четвёртый год я использую в своей педагогической практике игровые технологии. Убедилась, что это даёт положительный результат. Мои ученики: легче запоминают и усваивают материал занятия; получают удовольствие от игры и изъявляют желание повторить их в самостоятельной

деятельности; в процессе игр приобретают специальные знания, умения и навыки; расширяют свой кругозор, повышают учебную мотивацию.

В результате проводимой работы в рамках опыта у большинства моих учащихся сформировалась положительная мотивация изучения математики, проведённые занятия благоприятно сказались на уровне развития познавательного интереса, наблюдается рост мотивации к изучению математики. Это связано с использованием современных образовательных технологий, создания условий для самореализации школьников.

Выявление отношения детей к играм - одна из задач опыта. С этой целью было проведено анкетирование учащихся, которое показало положительные результаты. (приложение 3)

Выводы и перспективы

То, насколько интересным в начальной школе для ученика будет изучение математики, во многом зависит от правильной организации уроков. Элемент обязательности сдерживает увлеченность предметом даже на самых хороших уроках. Поэтому необходимо шире применять на уроках математики нетрадиционные образовательные технологии, в частности, игровые.

Подводя результаты работы, сделала выводы:

1. Игровые технологии – один из видов педагогических технологий, в которых методом обучения является игра. Игры, активизирующие психические процессы, станут ценным средством воспитания умственной активности детей только тогда, когда проводит их хороший организатор.

2. В настоящее время, когда школа делает ставку на интенсификацию и активизацию учебного процесса, на уроках математики игровая деятельность используется в качестве элементов урока или только его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Целесообразно применение ее на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала.

3. При помощи игровых ситуаций и приёмов, позволяющих активизировать познавательную деятельность младших школьников, создается игровая форма занятий. При планировании игры учёба подчиняется

правилам игры, в игровую задачу превращается дидактическая цель, учебный материал используется как средство для игры, в учебную деятельность включаются элементы состязания, которые переводят в игровую дидактическую задачу, а успешное выполнение дидактического задания тесно связано с игровым результатом.

Список использованной литературы

1. Игровая деятельность в процессе обучения : метод, рекомендации для учителей / М.Б. Антипова [и др.]; под ред. М.Б. Антиповой. – Минск: издательство «Пачатковая школа», 2005. – 192 с
2. Козлова, О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников / О.А. Козлова // Начальная школа. – 2004. – № 11. – С. 49–52.
3. Копач, А.Н. Игровой компонент на уроках математики: организация взаимодействия педагога и учащихся в ходе дидактической игры /А.Н. Копач// Народная асвета. – 2019. - № 12. – С. 70–72.
4. Лочмелис, М.В. Дидактические материалы по учебному предмету «Математика» / М.В. Лочмелис // Пачатковая школа. – 2021. – № 11. – С.16–20. 6.
5. Пикуза, Е.А. Дидактические игры на уроках математики / Пикуза Е.А.//Пачатковае навучанне: сям'я, дзіцячы сад, школа. Серыя "У дапамогу педагогу". - 2019. — № 6. — С. 45–48.
6. Малаш, Л.М. Дыдактычныя гульні на ўроках матэматыкі/ Л.М. Малаш// Пачатковая школа. – 2020. – № 4. – С.59–60.
7. Смоляр, Г.В. Дидактические игры / Г.В. Смоляр // Пачатковая школа. – 2022. – № 10. – С. 45–46.

Приложение 1

Возможные вопросы для блиц-турнира

1. Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 14. Чему равно уменьшаемое?
2. Год назад Оле было 5 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?
3. Два отца и два сына съели три апельсина. По сколько съел каждый из них?

Приложение 2

Возможные вопросы для игры "Самый умный"

- 1). 3 кг яблок стоят a р. Сколько надо заплатить за 7 кг таких яблок?
- 2). За 4 ч автомат закрывает s банок. За сколько времени он накроет d банок?
- 3). b л молока разлили в банки по 3 л в каждую. После этого остались незаполненными k банок. Сколько всего было банок?
- 4). После того как Таня прочитала x страниц книги, ей осталось прочитать на 12 страниц больше, чем она прочитала. Сколько всего страниц в этой книге?

Приложение 3

Результаты анкетирования , проведённого среди учащихся 4 класса

- 1) 100% учащимся нравятся игры на уроках математики;
- 2) Большинству учащихся нравятся игры на весь урок (83%).
- 3) Учащиеся выбирают игру при повторении изученного (41%) или при изучении нового материала (34%) и при устной работе(25%).
- 4) Учащиеся, находящиеся в процессе освоения нового материала, выбирают игры в одиночку (67%).
- 5) 50% учащихся считают, что игра помогает им лучше понять материал.
- 6) Учащиеся (100%) выполняют задания во время игры с большим желанием, чем на обычном уроке.

Фрагменты уроков с применением игр

Тема: Сложение и вычитание двузначных чисел в пределах 100.

Цели:

1. Образовательная: закрепить навыки сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через десяток в пределах 100.
2. Развивающая: развивать умение решать задачи изученных видов, навыки логического мышления.
3. Воспитательная: пробуждать интерес к предмету через дидактическую игру, логические задания.

Оборудование: рисунки с изображением Иван - Царевича, Змея Горыныча, Кощея; карточки с числами и буквами, орнамент из цифр для каллиграфической минутки, листки с примерами для групповой работы.

Устный счёт.

В некотором царстве, в Тридевятом государстве жили-были Иван-Царевич и Василиса Прекрасная. Однажды Василиса исчезла. Иван-Царевич потужил, погоревал и отправился на поиски. Но куда идти, где искать? Кто похитил Василису? Мы узнаем, выполнив первое задание.

1. Найдите “лишнее” число; расположите числа в порядке убывания. Теперь перевернём карточки. Что получилось? 35 73 33 40 13 23

Ответ: 73 35 33 23 13

(КОЩЕЙ)

Иван-Царевич отправился в путь. Но его уже поджидает Змей Горыныч, посланный Кощеем. Кто сразится со Змеем? Нужно победить все три головы Змея.

2) Индивидуальное задание у доски (3 человека)

$$25 + 15 \qquad 43 + 2 \qquad 33 + 8$$

$$40 - 40 \qquad 64 - 6 \qquad 52 - 7$$

$$27 - 20 \qquad 12 - 6 \qquad 45 - 5$$

$$20 + 30 \qquad 21 + 9 \qquad 18 + 2$$

Поведе́т Ивана-Царевича волшебный клубочек.

3) Волшебный клубочек привёл Ивана-Царевича на распутье. На придорожном камне надпись: “Верная дорога та, где ответ не самый большой и не самый маленький”. По какой дороге идти Ивану?

4) а) А на дороге числа записаны рядами. Найдите закономерность, продолжите ряды чисел:

20, 17, 14, ..., ..., ..., ...

2, 4, 7, 11, ..., ..., ..., ...

б) Проверка индивидуального задания.

Ребята победили Змея Горыныча. Он охранял сундук, в котором находился меч для Ивана-Царевича. Но сундук крепко заперт тремя замками. А замки не простые - на каждом пример. Что скажете?

Замки откроются, если мы исправим ошибки, сделаем их невидимками.

Стирать ничего нельзя, можно дописывать числа и знаки действия.

$$46=50 \quad 28+1=30 \quad 64>70$$

$$4+46=50 \quad 1+28+1=30 \quad 64>70-7 \text{ и др. числа до } 70$$

$$46=50-4 \quad 28+1=30-1 \text{ любое число } >6+64>70$$

Итак, меч в руках Ивана, путь в царство Кощея свободен!

Тема: Письменные приёмы вычитания двузначных чисел вида 50 - 32.

Цели:

Обучающая: закреплять приёмы письменного вычитания двузначных чисел вида 50-32; отрабатывать вычислительные навыки;

Повторение устной и письменной нумерации чисел в пределах 100;

Развивающая: развивать умение решать задачи изученных видов; навыки логического мышления; воспитывать познавательную активность.

Сегодня на уроке мы закрепляем приёмы письменного вычитания, когда надо от круглого числа отнять двузначное число, отрабатывать вычислительные навыки и решать задачи изученных видов.

1. Устный счёт.

уменьшаемое 40, вычитаемое 5. Найти разность. (35)

увеличить 36 на 15. (51)

уменьшить 70 на 14. (56)

найти сумму чисел 26 и 16. (42)

первое слагаемое 40, второе 21. Сумма. (61)

2. Задача: Маша гостила у бабушки 4 недели и 5 дней. Сколько дней гостила Маша у бабушки? (33)

3. Тестирование.

Даны числа 35 51 56 42 61 33. Сделайте следующую задачу.

1. Отметьте число, в котором 5 ед. (35)

2. Отметьте число, которое стоит между числами 35 и 56 (51)

3. Отметьте число, которое следует за числом 51 (56)

4. Отметьте число, в котором количество единиц на 2 меньше, чем десятков. (42)

5. Отметьте число, в котором 6 десятков (61)

6. Отметьте число, наименьшее в данном ряду. (33)

7. Отметьте число, наибольшее в данном ряду. (61)

8. Отметьте число, в котором 4 дес. 2 ед. (42)

9. Отметьте число, в котором 5 дес. 6 ед. (56)

10. Отметьте число, в котором количество десятков равно количеству ед. (33)

4. - Давайте послушаем историю колоска.

Колосок знаний.

Однажды мне знакомый подарил маленькое зернышко. Из него вырос тоненький высокий стебелек, а вот колоска не было. Волшебник рассказал, что, это - колосок знаний. Он заполняется зернами, если кто-то выполнит задание. Интересно посмотреть на это (колосок заполняется зернами).

Вырос в поле колосок:

Он и тонок, и высок.

Что-то новое узнаешь –

Полный колос получаешь

Молодцы, что помогли колоску наполниться зернами.

5. а) В одной корзине 37 лимонов, а в другой 33 лимона. Продали 24 лимона.

Сколько лимонов осталось?

1) $37 + 33 = 70$ (л)

2) $70 - 24 = 46$ (л)

Проверка фронтально:

Что узнали в 1-ом действии? Каким действием?

Во втором? Каким действием?

б) В парке 90 деревьев. Из них 37 лип, 36 клёнов, а остальные - дубы.

Сколько дубов в парке?

1) $37 + 36 = 73$ (лип и клёнов)

2) $90 - 73 = 17$ (дубов)

Проверка: один ученик рассказывает условие и решение задачи.

Тема: Числа от 1 до 100.

Цели:

Закрепить вычислительные навыки учеников;

Развивать познавательную активность;

Воспитывать внимательность, смекалку.

1. "Веселый счет".

Чтоб на славу нам сегодня отдохнуть,
Начинаем занимательный наш путь!
Ждет забава - не дождется храбрецов,
Вызываю добровольцев - удальцов!

Задание: показать числа от 1 до 20.

В порядке увеличения;

В порядке уменьшения.

Вам понравилась задача?

-Да.

Давайте поиграем в игру "Угадай". Я вам называю числа, а вы говорите из каких слагаемых состоит это число. Выигрывает тот, кто больше предложить вариантов. Например: число 7?

$$5 + 2$$

$$3 + 4$$

$$1 + 6$$

Правильно.

Число 10?

$$5 + 5$$

$$2 + 8$$

$$3 + 7$$

$$1 + 9$$

$$6 + 4$$

Молодцы. Правильно.

3. Цифры вышли веселиться,

Пляшет двойка с единицей

К ним четверка подошла,

Тройку за руку взяла.

Вслед за ней спешат пятерка

И с шестеркою семерка.

А восьмерка, взяв девятку,

Вместе с ней пошла в присядку.

124351689

Какое число получается, если все числа сложить? (45)

Пудобнее садитесь,

Не шумите, не вертите.

И внимательно считайте,

А спрошу вас - отвечайте!

3 0 1 2 7 8

Какое из чисел надо отнять от суммы этих чисел, чтобы получилось 21 (9; 30 - 9 = 21).

"Хитрые задачки".

Пусть острей кипит борьба,

Сильней соревнование.

Успех решает не судьба,

А только ваши знания.

У семерых братьев по одной сестре. Сколько детей в семье? (8).

У Вали было три яблока. Она съела все, кроме двух. Сколько яблок осталось у Вали? (2)

У паука 4 пары ног. Сколько всего ног у паука? (8)

Коля выше Пети, но ниже Васи. Кто из них самый высокий? (Вася)

Два сына два отца съели 3 яйца. Сколько яиц съел каждый? (1)

"Волшебные примеры".

Приучайтесь думать точно!

Все исследуйте до дна!

Вместо точек на листочке

Цифра верная нужна!

Я подсказывать не буду

Никаких ее примет.

Но ОДНА и ТА ЖЕ ВСЮДУ

Даст вам правильный ответ.

Путешествие по стране «Математика»

Цели урока:

1. Повторить и обобщить изученные приемы сложения и вычитания в пределах 100.
2. Прививать интерес к предмету, развивать наблюдательность, умение считать и решать задачи.
3. Воспитывать ответственное отношение к учебе.

Ход урока.

Ребята мы отправляемся в путешествие, закройте глазки и слушайте. Далеко - далеко, за морем стоит золотая стена. В стене той заветная дверца, За дверцей большая страна. И называется она - Математика.

Открываем глазки. На доске висит карта этой страны - страны математических знаний. В путь!

Белое поле, черное семя, Кто его сеет, тот разумеет! А отгадку надо объяснить, сможете?

Бывают ли у дождика четыре колеса?

Скажи, как называются такие чудеса?

Два братца через дорогу живут , А друг друга не видят.

Нам этих братцев надо очень беречь, а как?

Вот и переплыли море, идем по равнине. А кругом одни примеры. Открывайте тетради скорей, решаем с объяснением по два примера (сравниваем!).

$$32 + 6 \quad 24 + 6 \quad 30 + 50$$

$$32 + 60 \quad 30 - 6 \quad 90 - 60$$

$$17 + 2 \quad 27 + 30 \quad 24 + 2$$

$$46 - 4 \quad 42 - 30 \quad 37 - 5$$

Очень хорошо посчитали. Устали? Надо отдохнуть - физкультминутка.

Подходим к высокой горе. Как она называется?(Отгадаем задачи и узнаем:

Красных-16 ш. Было - 20 с. У Тани-30 р.

Зеленых 3 ш. Съели - 8 с. У Сережи - 20 р.

Всего-? Осталось-? Всего-?

Молодцы! Идем по тропинке и приходим к озеру ребусов. Что такое ребусы?

7 я

©

100л

Вот и подошли мы к красивому дворцу. Кто же вышел к нам на встречу? Царица математика поставила вам оценки и сказала, что вы умные старательные и дружные .

Наше путешествие закончилось. А теперь вспомним, что мы делали в дороге?

*

Рефлексия: © , ©, ©

Домашнее задание: придумайте задачи, используя примеры сложения и вычитания в пределах 100

Тема: Вычитание вида 30-6

Цели урока:

1. Познакомить с новым вычислительным приемом;
2. Развивать познавательный интерес, используя игровую форму занятия;
3. Воспитывать трудолюбие, чувство коллективизма.

Ход урока.

1. Сегодня мы с вами отправляемся в космический полет. Вы - космонавты! А какими должны быть космонавты?

Для полета нам нужна ракета. Мы ее построим сами, строим ракету решая примеры:

50-20 20 + 7 18-8

10+5 16-10 20 + 30

9-

10-6 8-5

Ракета готова.

На борту 6 больших компьютеров и 4 маленьких. Сколько всего? (10)

Начинаем отсчет времени 10, 9, 8,... 1,0. Пуск! Летим на Луну, там нас ждут наши друзья - инопланетяне.

Пока летим, отгадаем загадку: Ног нет, а хожу, Рта нет, а скажу: Когда спать, когда вставать, Когда работу начинать. (часы)

Наши часы показывают, что скоро мы будем на Луне. Для мягкой посадки включаем торможение: $10 - 2$; $8 - 2$; $6 - 2$; $4 - 2$; $2 - 2$.

Вот мы и прилунились.

Разминаемся - физкультминутка.

Вот и наши друзья - инопланетяне. Что - то они печальные. Не могут решить примеры. Посмотрите, эти примеры необычные! $6 + \dots = 10$ $7 + \dots = 10$

$8 + \dots = 10$ $9 + \dots = 10$

Хорошо помогли. Те числа, которые вы прибавляли, чтобы получить 10 - дополнения до десяти. И еще трудное задание $30 - 6$

Возьмем палочки три набора по десять штук, и на них покажем решение. Сколько надо вычесть из 30? Будем все наборы раскладывать? А сколько разложим?(1) и уберем 6 палочек. Сколько осталось отдельных палочек? (4). А всего? (24)

Запишем решение $30 - 6 = 20 + (10 - 6) = 24$ 20 10

Удобно так вычитать? Вот и слагаемые 20 и 10 называют удобными.

$50 - 8 = 40 + (10 - 8) = 42$

40 10

Назовите удобные слагаемые. Так как мы вычитаем $30 - 6$, $50 - 8$, $40 - 3$? теперь покажем инопланетянам, как мы решаем примеры с комментированием, а они послушают. А теперь решим самостоятельно $70 - 8$, $40 - 3$

Вывод.

Пора показать, как мы умеем решать задачи.

Было 50 карандашей Было 30 машин

Продали 8 карандашей Уехало 7 машин

Осталось? Осталось?

Инопланетяне довольны нашей работой и желают нам успехов, а мы снова в полет на Землю. Пока летим, думаем на какие две группы разобьем ряд чисел:

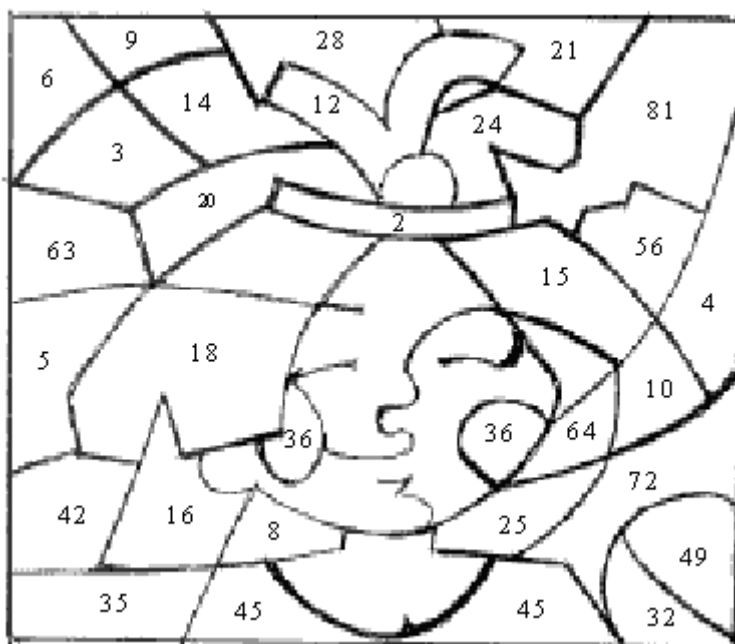
20, 30, 7, 18, 9, 24. Вот мы и дома. Понравился ли вам полет? Рефлексия занятия:

25-5 34-4 46-23 39-12

Домашнее задание: придумайте карту путешествий к любой планете, используя знания по пройденной теме.

Приложение 5

Картинка на память.



Такую картинку дарит тебе герой сказки. Если хочешь, чтобы картинка ожила и сказка продолжалась, реши примеры. Получив ответы, найди их на разных фигурах, а фигуры раскрась розовым карандашом. Раскрась любимого героя.