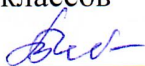
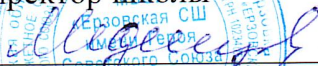



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Ерзовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза
Гончарова Петра Алексеевича»

<p>РАССМОТРЕНО методическим объединением учителей начальных классов</p> <p></p> <p>Чебанова Т.Р. Протокол №1 от «<u>30</u>» <u>08</u> 2018г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО педагогическим советом № 1 от «<u>30</u>» <u>08</u> 2018</p> <p>Директор школы </p> <p>Мединцов В.В. Приказ № <u>253/п</u> от «<u>01</u>» <u>09</u> 2018 г.</p> 
---	--

**Приложение к программе внеурочной деятельности
по предмету «Математика» для 1 класса**

Дидактические игры для учащихся 1-го класса
на формирование и закрепление вычислительных навыков

Составитель: Кравцова И.А.,
учитель начальных классов

2018г.

Данный материал подобран для учащихся 1 класса, направлен на развитие логического мышления и активизации познавательной деятельности на занятиях по внеурочной деятельности, а также может использоваться на уроках математики.

Задачи:

- развивать внимание, память, познавательную активность, смекалку, находчивость, сообразительность.
- воспитывать волевые качества: организованность, выдержку, умение соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива
- сделать уроки математики, интересными и увлекательными;
- дать возможность ученикам отдохнуть и снять эмоциональную нагрузку;
- укрепить взаимоотношения в коллективе;

воспитывать толерантность и взаимовыручку.

В основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования лежит системно-деятельностный подход, который предполагает «разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, развития логического мышления, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в учебной деятельности»

Рекомендуется использовать данный материал на уроках математики в начальных классах, во внеурочной деятельности по математике «Цифроежка» и другие программы общеинтеллектуальной направленности.

Дидактические игры для учащихся 1-го класса
на формирование и закрепление вычислительных навыков

1. «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. При подведении итогов учитывается не только время, но и количество допущенных ошибок, а также сколько раз команда оказывала помощь участнику.

2. «Подарки для Незнайки»

Дидактическая цель: ознакомить с составом числа 3 (5, 6, 7, 8, 9, 10).

Средства обучения: иллюстрации Буратино, Незнайки и Весёлого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

Содержание игры: учитель сообщает, что на урок в гости пришёл Буратино с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Весёлый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Буратино решил подарить шары Незнайке и Весёлому Карандашу. Как он может распределить шары и подарить их? Кому сколько?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

3. «Весёлый клубочек»

Средства обучения: клубок

1 вариант

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

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

2 вариант

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.

4. «Математическая рыбалка»

Дидактическая цель: Закрепление приёмов сложения и вычитания умножения и деления.

Средства обучения: Рисунки 10 рыбок, удочка с магнитом.

Содержание игры: Рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры, размещаются в «ёмкости-море». Учитель поочерёдно вызывает детей к доске, они «ловят» рыбку, с помощью удочки с магнитом, читают пример, решают, называют ответ. Все ученики находят ответ и показывают карточку с цифрой учителю.

5. «Лучший космонавт»

Дидактическая цель: Формирование навыков сложения и вычитания.

Средства обучения: карточки с примерами

Содержание игры: учитель на доске рисует 10 ракет с номерами от 1 до 10.

Вызываются сразу 11 учеников. Вокруг стола, где разложены карточки с примерами, дети идут, взявшись за руки, и декламируют:

«Ждут нас быстрые ракеты

На такую полетим!

Для прогулок по планетам.

Но в игре один секрет:

На какую захотим,

Опоздавшим места нет».

Как только сказано последнее слово, учитель выдаёт каждому ученику карточки с примерами, шифрующими номер ракеты, на которой полетит космонавт. Дети решают примеры, определяя номер своей ракеты, и пишут пример под соответствующим номером ракеты.

Игра «Было – стало»

Цель. Ознакомление с переместительным законом сложения.

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

Содержание. 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.



6. «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.

7. «Почтальон»

Дидактическая цель: Закрепление приёмов умножения и деления (табличные случаи).

Средства обучения: Рисунки домиков, карточки с примерами.

Содержание игры: Учитель вызывает к доске учеников, они выбирают карточку с примером, решают, указывают номер дома, квартиры, куда отправлено письмо.

8. «Математическая эстафета №1»

Дидактическая цель: Обучение навыкам быстрого счёта.

Средства обучения: 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

Содержание игры: Класс разбивается на команды. Для каждой команды учитель на доске пишет примеры. Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды решат все примеры.

Побеждает та команда, которая раньше других правильно решит примеры.

9. «Математическая эстафета №2»

Дидактическая цель: ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

Средства обучения: 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

Содержание игры: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды

иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

10. «Молчанка» (поможет в отработке установления связи между устной и письменной нумерацией)

Средства обучения: абак или карточки с кружочками как на кубике для игры в нарды.

Содержание игры: учитель иллюстрирует на *абак* или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

11. «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. И нам с вами тоже надо нарядить 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. Учитель должен поощрять слабых детей.

12. «Хлопки»

Цель игры: 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.

13. «Стук - стук»

Дидактическая цель: закрепление знания по нумерации чисел в пределах 20.

Средства обучения: на доске изображена таблица с двумя разрядами:

Содержание игры: учитель молча стучит карандашом один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

ДЕСЯТКИ	ЕДИНИЦЫ

14. «Слушай и считай»:

Средства обучения: карточки с числами от 1 до 10, палочка и ваза (либо другой предмет, издающий громкий звук).

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, определённое число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игр: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

15. «Посмотри вокруг»

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

Содержание игры: игра проводится в виде соревнования на личное или командное

первенство. В этом случае 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.