
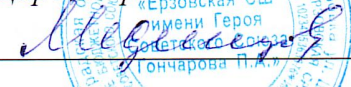


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Ерзовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского
Союза Гончарова Петра Алексеевича»

<p>РАССМОТРЕНО методическим объединением учителей начальных классов</p> <p> Чебанова Т.Р. Протокол №1 от «29» 08 2019г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО педагогическим советом № 1 от «26» 08 2019года</p> <p>Директор школы СШ имени Героя Советского Союза Гончарова П.А.</p> <p> Мединцов В.В. Приказ № 288-09 от «02» 08 2019 г.</p>
--	--

**Приложение к программе внеурочной деятельности
по предмету «Математика» для 2 класса**

*Дидактические игры для учащихся 2-го класса
на формирование и закрепление вычислительных навыков*

Составитель: Кравцова И.А.,
учитель начальных классов

2019г.

Данный материал подобран для учащихся 2 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 и другие программы общеинтеллектуальной направленности.

Дидактические игры для учащихся 2-го класса

1. «Умеете ли вы считать?»

Дидактическая цель: развитие логического мышления.

Содержание: 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.

2. «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.

3. «Цифровая акробатика»

Дидактическая цель: формировать вычислительные навыки.

Средства обучения: набор цифр на карточках.

Содержание игры: учитель вставляет карточки с цифрами в наборное полотно и сообщает правила игры «Цифровая акробатика». В этой игре ученики поочерёдно выходят к магнитной доске и располагают одну карточку с цифрой над другой, строя пирамиду цифр таким образом, чтобы их сумма равнялась числу 20. По ходу её составления все ученики класса по знаку учителя хором называют каждый раз сумму полученной пирамиды цифр. Последний ученик дополняет полученную сумму до 20. После коллективной работы каждый ученик составляет свою пирамиду цифр с ответом 20. Здесь возможны разнообразные варианты набора чисел, при сложении которых получается число 20. Эти варианты пирамид учитель проверяет у трёх-четырёх учеников. У большинства учащихся они совпадают.

4. «Загадка»

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

Средства обучения: таблица

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

	5 ед.	6 ед.	7 ед.
3 дес.	К	Д	Ч
7 дес.	Т	Л	М
9 дес.	И	Ю	Ё

76	9	75	37	9	35
	7			5	

5.

Сбежавшие числа

Дидактическая цель: усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

Средства обучения: домики с числами.

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.

6. Рыболовы

Дидактическая цель: анализ однозначных и двузначных чисел.

Средства обучения: рыбки из картона

Содержание игры: на наборном полотне изображён 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.

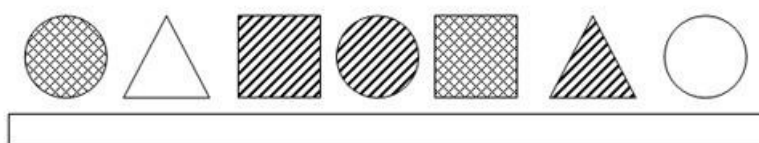
7. «Тайна фигур»

Дидактическая цель: развитие умения сравнивать.

Средства обучения: карточки с заданием

Содержание игры: Каждую фигуру буквой замени,

Полученное слово правильно прочти.



Он давно знакомый мой,






Каждый угол в нем прямой.

Все четыре стороны

Одинаковой длины.

Вам его представить рад,

А зовут его... (*квадрат*)

			
	ю	а	в
	р	а	з
	к	д	т

8. «У кого больше рыбок?»

Дидактическая цель: закрепление нумерации чисел в пределах 100.

Средства обучения: иллюстративное наборное полотно, на котором изображён пруд; в прорези этого полотна вставлены рыбки; на рыбках написаны двузначные числа .

Содержание игры: соревнуются две команды, по три – четыре человека в каждой. Каждый член команды (поочередно) ловит рыбку, громко называет число и проводит его анализ. Ученик должен сказать, сколько знаков в числе, определить его место в числовом ряду, дать анализ его по десятичному составу.

Если ответы его правильны, то он поймал рыбку; если ученик ошибся, то рыбка уплыла (её снова вставляют в наборное полотно).

Команда, которая поймала больше рыбок, выигрывает.

9. «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, и всем детям хвастался, что теперь он вместе со Знайкой будет делать математические расчёты космических кораблей и ракет. А 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.

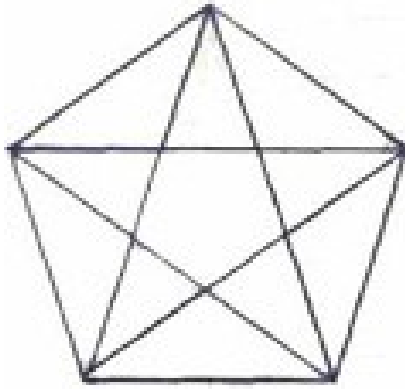
Как вы думаете, ребята, возьмёт ли Знайка к себе в помощники Незнайку? Чему ещё надо научиться Незнайке? Итог игры можно связать с новой темой урока.

10. «Треугольники»

Дидактическая цель: развитие логического мышления.

Средства обучения: изображение с заданием.

Содержание: Сколько треугольников изображено в геометрической фигуре? Почему ты так думаешь?



11. «Танграм»

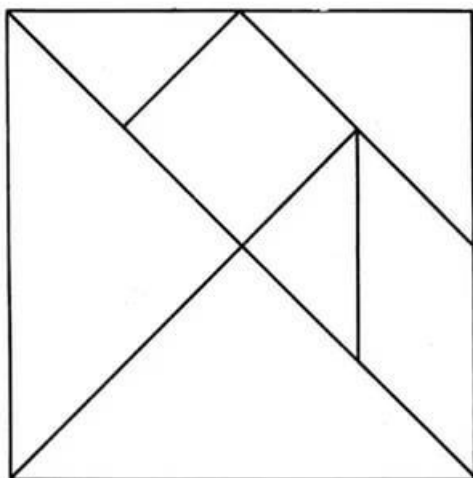
Дидактическая цель: развитие умения выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты.

Средства обучения: детали танграма

Содержание игры: В игре необходимо соблюдать следующие правила:

1. При составлении изображений используется весь комплект деталей целиком.
2. Детали геометрического конструктора присоединяются друг к другу .

Начертите на картоне вот такой квадрат(см. рисунок ниже) и разделите его на части.



Для начала попросите обучающегося сложить из этих кусочков снова квадрат. Лучше, если ребёнок справится с заданием, не глядя на рисунок квадрата. Но если не получается, то, конечно же, можно воспользоваться образцом. Из этих фигур выкладываются самые разные силуэты. Ребёнку

проще сделать это, пользуясь образцами с прорисованными составными частями. Контурные образцы более сложны для воспроизведения. Очень полезны реальные рисунки тех предметов, силуэтное изображение которых создаётся с помощью игры-головоломки. В этом случае ребёнку будет легче представить изображаемый объект и, может быть, составит свой вариант. Подобные занятия полезны при подготовке детей к обучению в школе. Тем самым дети учатся систематизировать и структурировать фигуры в соответствии с рисунком.

12. Игра «Незадачливый математик»

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 (в зависимости от времени года, можно снежинки использовать); 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: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

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

15. Игра «Проводи Красную Шапочку к бабушке»

Цель. Повторение таблицы умножения.

Средства обучения: На магнитной доске – изображения домика бабушки, Красной шапочки, деревьев, кустов, цветов, под которыми записаны примеры на умножение и деление.

Содержание. Игра построена по типу «круговых примеров». Ученики поочерёдно выходят и, решив пример. Передвигают девочку от одного объекта к другому. Игра продолжается до тех пор, пока Красная шапочка не окажется у домика бабушки.

Эту игру можно проводить в форме соревнования. Одна команда будет искать тропинку волка, другая – Красной шапочки. Кто быстрее доберётся до бабушки, тот и победил.

16. Игра «Составь поезд»

Цель. Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

Средства обучения: Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита – по одной на вагоне – и окошками для записи примеров.

Содержание. На рисунках вагонов в пустые клетки записываются примеры на вычитание числа 4. Примерами зашифровываются номера вагонов. Решив примеры и расставив вагоны по порядку, дети, читают слово, получившееся из букв на вагоне.

Например, на вагоне с буквой «В» написан пример $(5 - 4)$, с буквой «А» -

$(6 - 4)$, с буквой «Г» - $(7 - 4)$, с буквой «О» - $(8 - 4)$, с буквой «Н»

$(9 - 4)$. Составив поезд, дети читают слово «вагон».

