Дидактические игры, игровые задания

на уроках математики

направленные на достижение

 универсальных учебных действий

в соответствии с требованиями ФГОС

в 1 классе.

 Приготовила : Гусёнок Ольга Михайловна

 На уроках математики дидактические игры и игровые задания позволяют ребёнку незаметно для него выполнять большое число арифметических действий, тренироваться в счёте, решать задачи, обогащать его пространственные, количественные и временные представления, выполнять анализ и сравнение чисел, геометрических фигур.

 Варианты игр и игровых заданий, направленные на развитии восприятия, по темам:

 «Свойства предметов (размер, цвет, форма)»,

 «Геометрические фигуры (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат)»,

 «Числа от 1 до 10»

1. «Форма».

Игровой материал: геометрические фигуры разного цвета.

Правила игры: предлагается с закрытыми глазами, на ощупь, определить геометрическую фигуру.

2. «Почини одеяло».

Игровой материал: фигуры.

Правила игры: с помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа: «Жил-был Буратино, у него на кровати лежало красивое одеяло. Однажды Буратино ушёл в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушера в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитайте, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьмите свои фигуры и помогите Буратино починить своё одеяло».

3. «На что похоже?»

- Предложить пофантазировать над цифрами. Спросить, что им напоминает, например, цифра 1 – столбик, крючок и т.д. Сравнить, у кого из ребят возникает больше ассоциаций.

- Образное восприятие геометрических фигур. «Какие рисунки придумал Пятачок, используя круги, треугольники, квадраты? Нарисуй другие предметы, используя круги, треугольники, квадраты.

4. «Длинный – короткий».

Игровой материал: карандаши, палочки, брусочки.

Для игры следует взять карандаши разной длины. Учащиеся рассматривают их и сравнивают по длине. Затем учитель предлагает ученику предлагает ученику закрыть глаза и на ощупь определить, какой карандаш длинный, короткий. Остальные ребята наблюдают.

Игры и игровые задания по коррекции и развитию логического мышления (сравнение, классификация, аналогия, анализ, синтез, обобщение) по темам:

«Свойства предметов»,

«Геометрические фигуры»,

«Сравнение предметов»,

«Числа от 1 до 10»,

«Сложение и вычитание в пределах 10».

5.«Четвёртый лишний».

Игровой материал: для игры можно использовать 4 геометрических фигуры, 3 из которых относятся к одному общему понятию (форма, цвет, размер); 4 числа (например: 3 чётных, одно нечётное), 4 примера (3 примера на сложение, 1 на вычитание, 3 примера с одинаковы результатом).

Правило игры: учащимся предлагается рассмотреть 4 картинки и определить «лишнюю». Выбор должен быть обоснован.

6.«Поезд».

Игровой материал: 10 картинок одинакового размера, каждая картинка – это вагончик.

Правила игры: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом следующий кладёт свою, так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скреплены друг с другом, чтобы не отцепились на ходу. Наши вагончики-картинки должны быть тоже скреплены. Вот как это делается. Кладём картинку, на которой нарисован круг. За ней можно положить картинку, на которой нарисованы часы, т.к. они круглой формы. После кладём картинку, на которой нарисован прямоугольник, потому что ремешок прямоугольной формы и т.д.». Для игры можно использовать карточки с цифрами, с примерами.

7.«Геометрическая мозаика».

Игровой материал: квадрат, разрезанный на другие геометрические фигуры (треугольники, четырёхугольники).

Правила игры: ученики должны составить из частей квадрата новые геометрические фигуры или фигуры различный предметов. Сначала ученики выполняют работу по показу учителем. Потом по готовому образцу, по представлению.

8.«Сравни и заполни».

Игровой материал: набор геометрических фигур, таблица.

Правила игры: Учащиеся должны рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки, положить в них нужную фигуру. Выигрывает, тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

9.«Рассеянный мальчик».

Игровой материал: примеры на сложение или вычитание; числовой ряд; геометрические фигуры.

 Правила игры: На карточках записаны примеры (ряд чисел, фигуры). Учитель начинает игру так:

 «На улице Бассейной

 Один мальчишка жил

 И иногда рассеянный

 Неделями он был.

Однажды написав примеры (числа, фигуры), он по рассеянности пропустил, не дописал пример (числа, фигуры). Возьмите ручки и помогите ему написать (дописать) пример (числа, фигуры), соблюдая правило записи». Ученики находят правило, по которому записаны примеры (числа, фигуры) и пишут недостающее.

3+7 10-2 9, 6, …,…

3+6 10-4 0, 2, 4,…,…

3+4 10-6

3+3 ……