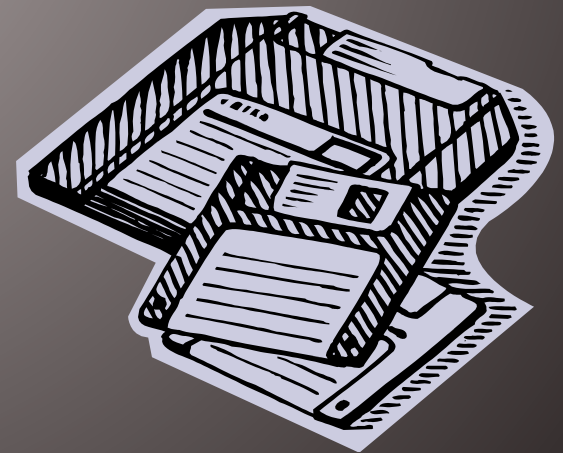
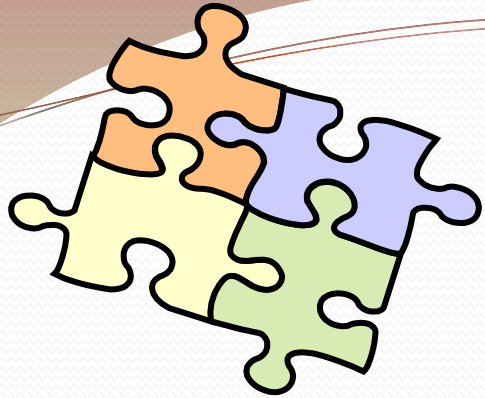


Тема:



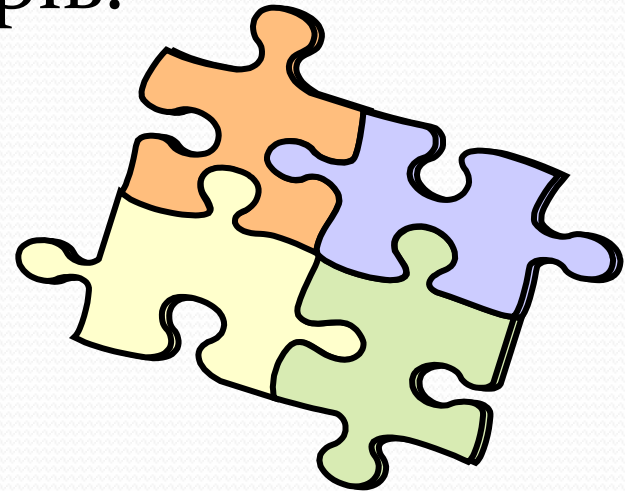
“ Цікаві ігри та завдання з  
математики ”





# Об'єкт дослідження

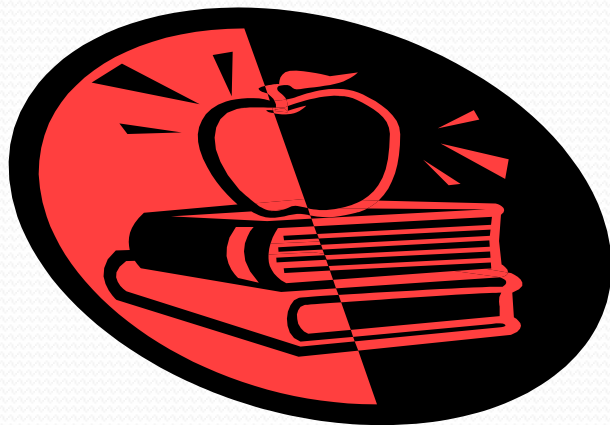
Об'єктом дослідження даної роботи є вплив гри та цікавих завдань на розвиток математичних здібностей та умінь молодших школярів.



# Предмет дослідження:

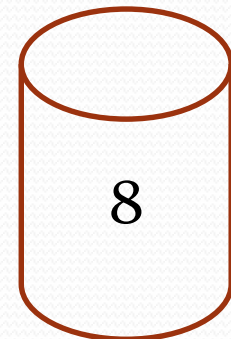
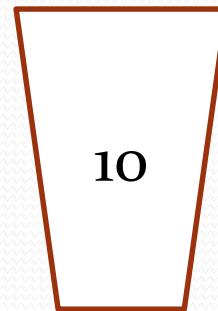
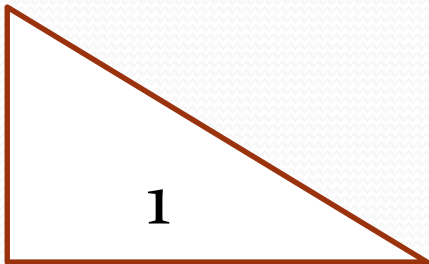
Використання у  
навчально –  
виховному процесі  
з математики у  
початкових класах  
різних форм  
ігрової діяльності.

- Дидактичні ігри;
- Логічні вправи;
- Математичні екскурсії;
  - Вікторини;
  - Конкурси;
- Задачі – жарти;
  - Ребуси.



# Мета дослідження

*Обґрунтувати систему дидактичних ігор та показати успішне використання їх на уроках математики; перевірити умови ефективного впливу на загальний та математичний розвиток молодших школярів, підвищення результатів навчання.*



# Дидактичні ігри

*“Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно через яке в духовний світ вливається життєвий потік уявлень...”*

*В.О.Сухомлинський*

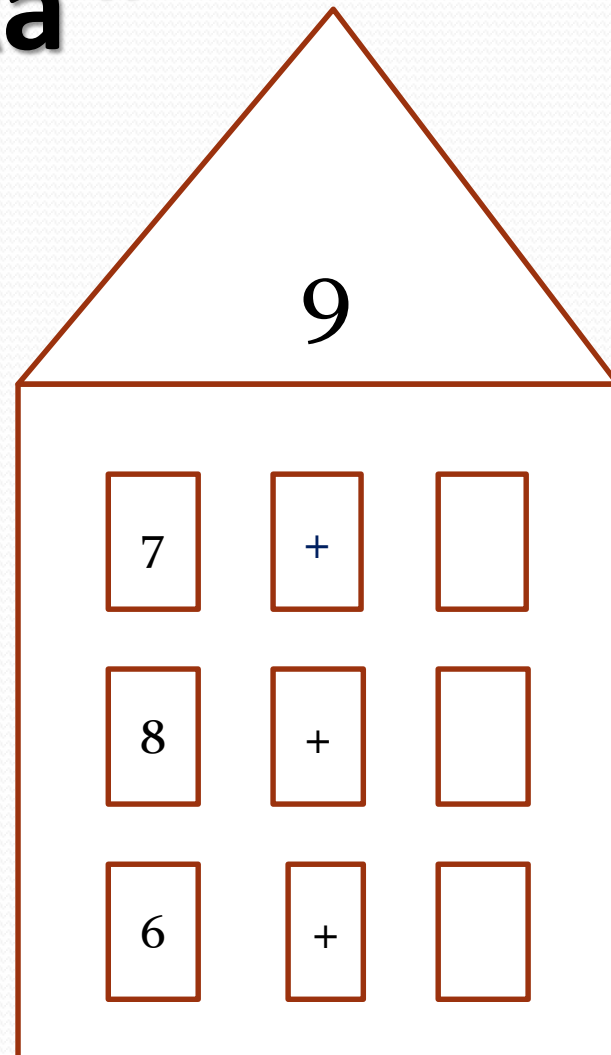
## Вимоги до проведення дидактичних ігор

- \* Проводити ігри цілеспрямовано і систематично .
- Забезпечити умови для проведення гри .
- Ігровий матеріал повинен відповідати грі.
- Ігри повинні бути цікавими, сприяти розвитку учнів.



# “ Заскли віконечка ”

Зміст гри.  
На дошці  
намальовано  
будиночок із  
віконцями , в яких  
записані приклади  
з пропущеними  
цифрами. Учні  
повинні записати  
їх.



# “ Спритні стрибки ”

$11 - 4$

$49 - 8$

$22 + 9$

$21 - 6$

$8 + 14$

$19 + 4$

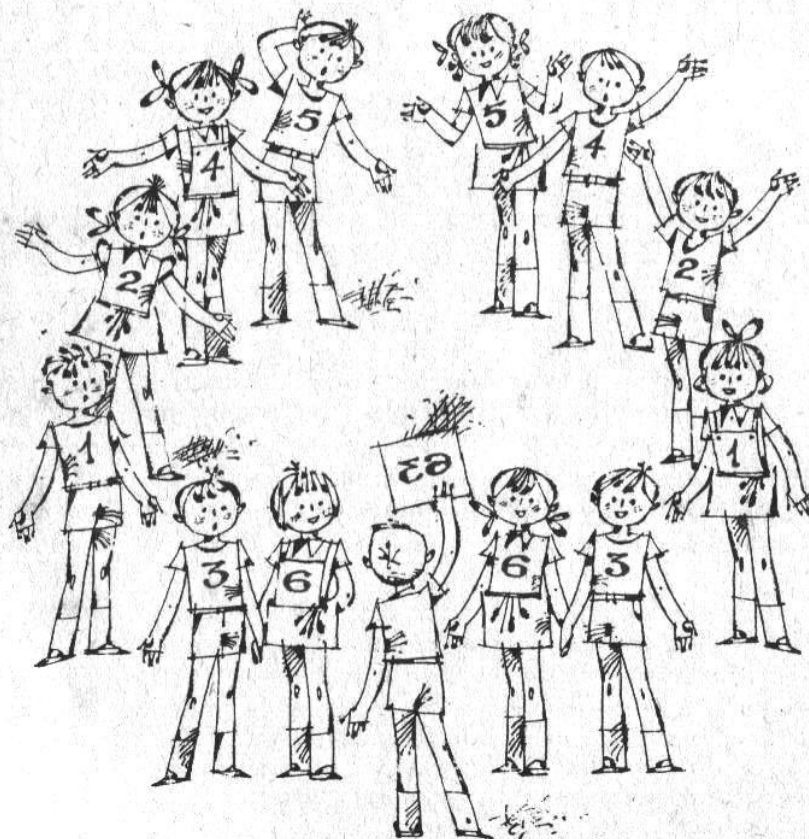
Жабки пропонують нам погратися. По класу розкидані “купини” з прикладами. Учитель називає число, а учасники гри прагнуть знайти відповідну “купину”. Виграє той, хто займе “купинку” правильно.

**В дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратись, навіть тоді, коли виконує серйозну справу.**

## **А Макаренко**

### **Правила для учнів під час гри**

- \* Уважно слухай і запам'ятовуй хід гри, необхідні дії, їх послідовність;*
- \* успіх залежить від кінцевої мети;*
- \* не розпочинай гру, не дослухавши до кінця вказівки вчителя;*
- \* чесно визнай свою помилку;*
- \* уважно слухай відповідь товариша;*
- \* не хитруй.*





# Основні вимоги до системи дидактичних ігор

## Компоненти ігрової діяльності

- **Спонукальний** – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- **Орієнтувальний** – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- **Виконавський** - операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- **Контрольно – оцінний** – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

- \* Система повинна сприяти розвиваючому навчанню.
- \* Ігри повинні бути узгоджені з матеріалом підручника.
- \* Система повинна здійснювати пропедевтичну функцію у вивченні математики.
- \* Система повинна забезпечувати зростання активності учнів на уроці.
- \* Система має бути зручною для роботи вчителя.

# Результати дослідження

- Підвищується активність учнів на уроках.
- Покращується загальний рівень знань з математики.
- Розвивається інтерес учнів до математики.
- Виховується організованість, дисципліна, естетичні почуття.

