Семенова Анастасия Юрьевна
учитель
Воблова Светлана Борисовна
учитель
МБОУ «СОШ №45»
г. Чебоксары, Чувашская Республика

РОЛЬ ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: *в статье рассматривается роль игры в обучении математике младших школьников. Описывается, как игровые задания поддерживают интерес и внимание детей, помогают закреплять математические знания и развивать логическое мышление, память, навыки общения и сотрудничества. Приведены примеры игр для изучения арифметических действий, величин и геометрических фигур, а также обозначены условия их эффективной организации: чёткая учебная цель, понятные правила, доступность заданий и участие всех учеников. Делается вывод о том, что игра дополняет традиционные методы обучения и способствует более активному и осознанному усвоению материала.*

Ключевые слова: *игра, урок математики, начальная школа, младшие школьники, игровые задания, познавательный интерес, логическое мышление, учебная мотивация, командная работа, педагогический инструмент.*

Математика в начальной школе – это не только изучение чисел, действий и геометрических фигур. На этом этапе у ребёнка формируется отношение к предмету, складываются первые представления о том, что математика может быть понятной и интересной либо, напротив, трудной и пугающей. Поэтому задача учителя состоит не только в том, чтобы объяснить учебный материал, но и в том, чтобы создать условия, при которых дети захотят размышлять, задавать вопросы и самостоятельно находить решения.

Одним из средств, помогающих достичь этой цели, является игра. Для младшего школьника игровая деятельность естественна: через игру он познаёт окружающий мир, пробует разные способы действий, учится взаимодействовать с

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

другими людьми. Если игровые задания грамотно включены в урок, они помогают поддерживать интерес к математике и превращают освоение новых знаний в активный процесс. Поэтому игровые задания на уроках математики помогают не только разнообразить занятия, но и сделать изучение нового материала более доступным и увлекательным.

В начальной школе детям бывает непросто долго сохранять внимание и выполнять однотипные задания. Игровая форма позволяет поддерживать интерес к уроку и вовлекать в работу больше учеников. Ребёнок не просто решает пример, а выполняет задание с определённой целью: помогает герою, находит ответ, проходит маршрут или набирает баллы для команды.

Во время игры школьники тренируют счёт, учатся сравнивать числа, замечать закономерности и применять знания на практике. Кроме того, они развивают память, внимание, логическое мышление и умение объяснять свои решения. Командные игры помогают слушать друг друга, договариваться и уважительно относиться к чужому мнению.

Игра на уроке не должна быть лишь развлечением или способом заполнить свободное время. Её содержание необходимо связывать с учебной задачей: повторением вычислений, усвоением нового понятия, развитием логического мышления или формированием навыка решения задач. В таком случае игра становится эффективным педагогическим инструментом, который дополняет объяснение учителя, самостоятельную работу и другие методы обучения.

Игровые задания можно использовать при изучении разных тем. Например, для закрепления состава числа подойдут математическое лото или игра «Составь пару»: ученики соединяют карточки с примером и соответствующим ответом. Таблицу умножения можно повторять в формате математической эстафеты, где каждый участник решает задание и передаёт ход следующему.

Для развития логического мышления полезны головоломки, числовые ряды и задания на поиск лишнего элемента. Изучая величины и геометрические фигуры, дети могут измерять предметы в классе, строить фигуры из палочек или находить знакомые формы вокруг себя. А сюжетная игра «Магазин» помогает

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

потренироваться в счёте денег, сложении и вычитании, а также познакомиться с практическим применением математики.

Чтобы игра приносила пользу, важно заранее определить её учебную цель. Она должна помогать освоить или закрепить конкретный материал, а не просто заполнять время. Правила необходимо объяснить коротко и понятно, а задания подобрать с учётом возраста и уровня подготовки детей.

Важно, чтобы в игре могли участвовать все ученики. Для этого можно чередовать индивидуальные, парные и командные задания. Не стоит превращать каждое занятие в соревнование: некоторым детям может быть некомфортно постоянно сравнивать свои результаты с успехами одноклассников. Лучше отмечать не только скорость, но и точность, старание, взаимопомощь и интересные способы решения.

После игры полезно обсудить, какие задания оказались лёгкими или трудными и какие знания помогли справиться с ними. Такая беседа помогает детям осознать, чему они научились.

Игра на уроках математики – это эффективный способ сделать обучение активным и увлекательным. Она помогает младшим школьникам лучше усваивать материал, развивать мышление и применять знания в разных ситуациях. При грамотной организации игра не заменяет объяснение и самостоятельную работу, а дополняет их, создавая условия для успешного и заинтересованного обучения.

Игра на уроках математики помогает сделать обучение в начальной школе более увлекательным и доступным. Она поддерживает интерес детей, способствует усвоению и закреплению знаний, развивает логическое мышление, внимание и навыки общения. Чтобы игровые задания приносили пользу, важно соотносить их с темой урока, учитывать возможности всех учеников и обязательно связывать игровой опыт с изучаемым материалом. Грамотно организованная игра не заменяет традиционные методы обучения, а дополняет их и помогает детям увереннее применять математику на практике.

Список литературы

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Коваль, Ю. И. Игры на уроке математики в начальной школе / Ю. И. Коваль // Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы. – 2021. – № 5–6(42). – С. 34–37. – EDN DHFOTP.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)