**Игровые технологии на уроках математики в 5 классе при изучении темы «Обыкновенные дроби и действия над ними»**

**Автор:** Ковалева Елена Алексеевна,Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынова, Педагогический институт имени У. Султангазина, учитель математики и информатики

Игры – сильнейший способ социализации ребенка, который целенаправленно воздействует на формирование личности, приобретение знаний, духовных ценностей и норм, существующих в обществе или группе сверстников, а также влияет на становление человека. Внедрение дидактических игр на уроке математики в 5 классе определяют несколько важных функций. В ходе анализа определена их роль в изучении темы «Обыкновенные дроби и действия над ними». Одна из главных функций - это функция самореализация человека в игре. Для ученика игра больше всего выступает как сфера реализации себя как личности. Поэтому ему важен сам процесс игры, а не ее результат, соревнование или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это область самовыражения, где каждый может реализовать себя должным образом. Следующая функция - коммуникативная. Игра сама по себе деятельность коммуникативная, хотя в контексте игровых правил и чёткая. Она вводит учащегося в реальную среду сложнейших человеческих отношений. Игротерапевтическая функция игры - это когда игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. И еще одна немаловажная функция - это развлекательная. Развлечение – это необходимость в разнообразии. Развлекательная функция игры состоит в том, чтобы создать нужный комфорт, благоприятный климат, душевное настроение для того, чтобы стабилизировать личность. Игра имеет такую способность, которая даёт пищу для воображения.

Достоверный анализ школьного курса математики больше всего зависит от того, какими средствами и способами проходит процесс обучения. Обучающимся не получится с нужной глубиной освоить информацию, которая подаётся в действующей программе и учебниках, если самообучение математике не организуется путём стимулирования познавательной активности школьников. Один из способов увеличения активности обучения математике является постановка игровой деятельности, внедрение игровых элементов на уроках. Добавляя игры в процесс обучения математики, получится наиболее естественно сформировать у школьников креативную активность вместе с осуществлением одной из основных целей обучения математике – выработку математических знаний, умений и навыков. Поэтому любая игра, предлагаемая учащимся, должна давать или закреплять математические знания, пробуждая интерес, творческое отношение к учебной деятельности. Добавляя в урок математики игр и игровых моментов создаётся среда для интересного обучения, у ребят формируется бодрое рабочее настроение, они становятся более адаптированными для преодоления сложности в усвоении материала, также помогает снизить уровень усталости и поддерживает внимание.

Необходимы определенные условия, когда полезно применять игровую форму занятий. Школьная математика обладает чёткой логической последовательностью. Каждое новое определение, правило, теорема опирается на предыдущее, ранее введённые, доказанные. Такая связь всех разделов, их зависимость друг от друга и взаимодополняемость, недопустимость к пробелам в этих знаниях обусловливает ту отличительную черту математики как школьного предмета, которая зачастую является источником неудач у обучающихся. Но математика – это интеллектуальные задания, каждое из которых требует доводов, доказательств, аргументаций, то есть использование умственного потенциала, настойчивости, воли и других качеств человека.

Эти отличительные качества математики формируют плодотворные условия активности мышления, но также часто из-за них возникает пассивность, безынициативность. Введение игровых технологий принесли пользу в искоренении интеллектуальной пассивности учащихся. Добавление игры в багаж способов, используемых учителем на уроках математики, позволит в решении следующих образовательных и воспитательных задач урока:

1. Развитие и углубление знаний, получение опыта и навыков.

2. Повторение и закрепление теоретического материала как отдельных тем, так и при общем повторении пройденного за год.

3. Получение организаторских качеств и навыков взаимодействия с людьми.

4. Формирование ответственности при обучении.

5. Развитие познавательной деятельности учащихся, повышение интереса к математике.

Добавление игр в уроки по математике помогают в решении таких основных задач:

1. Увеличивать заинтересованность к познанию материала предмета;

2. Развивать креативную инициативу школьников;

3. Создавать структуру математических знаний, умений и навыков;

4. Формировать эмоциональную окраску в учебной работе;

5. Помогать учащимся при усталости, повышая их концентрацию и работоспособность.

На сегодняшний день в стране нужны индивиды, способные динамично проявлять инициативу, добывать знания, уметь научиться новому, понимать значимость образования и самообразования. Активизация познавательного интереса обучающихся - это постоянно возникающая проблема педагогики. Урок является основным средством для формирования способностей и организации взаимодействия учителя и учащегося, в процессе которого учителю необходимо достичь цели стандарта. Для учащегося, проводящего, в среднем, по 6 часов в день именно на уроке важно создать комфортную обстановку. Комфорт заключается не в новой мебели, не в оснащённости техникой кабинета и т.д., а в создании такой обстановки, когда учащийся при любых обстоятельствах хотел получать новые знания, каждый день «расти». Прогресс учебного процесса будет зависеть не только от способностей учителя и учеников, наличия мотивации, трудолюбия и обученности, но и от организации процесса обучения.

Ежедневные, ежеурочные монотонные уроки, составленные по одному плану, надоедают уже не только учащимся, но и самим учителям, ведь натура учителя творческая и требует полёта. Сегодня огромная возможность появляется у учителей проявить всё своё мастерство и в эпоху, когда у учеников интерес к образованию притупляется, в силу появления новых технологий, позволяющих не учиться, заинтересовать своих обучающихся. Нетрадиционных форм уроков имеется множество и в век информационных технологий есть возможность их модернизировать, улучшать, придумывать новые. К одному из классических видов нетрадиционных форм обучения можно отнести применение дидактических игр.

Дидактические игры - вид учебных занятий, проводимых в игровой форме, которые дают возможность воплотить в жизнь ряд игровых, активных способов обучения, значительно отличающихся от обычного урока, наличием правил, определённой структуры и системы оценивания. Так характеризовал, один из подходов активного обучения В. Н. Кругликов. Существуют такие виды игр: викторины, математические турниры, эстафета, аукцион, молчанка, деловые игры и т.д.

Дидактическую игру не рекомендуется преподносить как главную цель в процессе обучения, а только применять как средство обучения и воспитания. Применение игр на уроках не нужно воспринимать как забаву или способ развлечения в процессе учебной деятельности. Эта разновидность урока даёт возможность реконструировать творческую деятельность и соединить с другими видами учебной деятельности. Когда используется дидактическая игра, то первоначально необходимо выявить цель и согласный к нему педагогический результат, который может быть обоснован, выделен в явном виде и характеризоваться в учебно-познавательной направленности. Во время игры дети по большей части сами добывают новые знания, активно содействуя друг другу в этом. Главная роль отдаётся математическому направлению игры, таким образом значимость игры в математическом развитии детей и поддержании их интереса к математике выполняется полностью. Добавление дидактических игр на уроке имеет разного рода целесообразность, в соответствии от фазы урока. К примеру, когда получаешь новые знания, то ресурсы дидактических игр в большей мере уступают более традиционным формам обучения. Поэтому игровые формы лучше применять при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

Одним из способов, где мотивация познавательного процесса считается основной отличительной чертой, является познавательная игра, которая предполагает специально интерпретированную ситуацию реальной жизни, в которой учащиеся должны найти решение поставленной проблемы. Мотивы, приобретенные учащимися в ходе игры, выступают активными преобразователями реальности. По началу, есть вероятность возникновения ощущения, что игра несовместима с учебным процессом. Точно такое мнение и было несколько десятков лет назад, когда любое отклонение от строгости учебного процесса каралось наказанием. Сегодня придерживаются другой действительности, когда любой приём может быть применён на уроке, если он помогает достичь цели, поставленные государством. В связи с этим появляется много различных игр, например, разнообразные математические, лингвистические игры, игры-путешествия, игры типа электронных викторин, игры с тематическими наборами. В последнее время все большую популярность получают симуляционные игры, т. е. способствующие достижению определенного уровня качества, а также такие виды игр, как инсценизация и генерация идей. Существенное увеличение процента самостоятельности можно достигнуть, с помощью технологии программированного обучения, который направлен на повышение эффективности управления учебным процессом. Осуществляемый индивидуальный темп и контроль специальными средствами способствуют всестороннему развитию личности.

Сегодня одним из популярных средств, развивающих творческие способности учащихся и критическое мышление, это метод проектов. Можно выделить проекты как особый вид организации игр. В данном случае разрабатывается игровая технология организации проектной деятельности, основанной на социальном партнерстве. Игровая технология, используемая в обучении в комплексе с проектной деятельностью, позволят сформировать у учащихся нужные компетентности для умения добывать информацию, личностного развития и социализации. В основу обучения должен быть положен принцип «обучение в процессе деятельности», так как он соответствует деятельностной сущности ребенка и обеспечивает связь обучения с жизнью, игрой, трудом. Важным моментом этого метода является результат, который является созданием какого-либо продукта или явления. Результаты выполненных проектов должны быть "осязаемыми", т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к внедрению.

Несмотря на «полную» самостоятельность обучающегося, контроль со стороны учителя всё же необходим, особенно если проект выполняется впервые. Требуется тщательно продумать план и обсуждать каждый шаг с учащимся. При этом проводится подробное структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов и сроков представления результатов "общественности", то есть другим учащимся группы, экспертам или, например, "внешним" пользователям Интернет, не имеющим прямого отношения к процессу обучения.

Выделено семь этапов, которые принято считать основными и опираться на них при работе над проектом:

1.Организационный;

2. Выбор и обсуждение главной идеи, целей и задач будущего проекта;

3. Обсуждение методических аспектов и организация работы учащихся;

4. Структурирование проекта с выделением подзадач для определенных

групп учащихся, подбор необходимых материалов;

5.Работа над проектом;

6.Подведение итогов, оформление результатов;

7. Презентация проекта.

Как организовать совместную деятельность обучающихся с проектом, необходимо исходить из тематики и цели. Форма работы может зависеть от интересов и способностей учащихся, но для каждой группы вид самостоятельной работы будет существенно отличаться. Для успеха проектной деятельности следует внутри микро групп наладить благоприятный климат распределить ответственность и обязанности внутри группы. Степень сложности может изменяться от специфики группы. Тематика проектов может касаться какого-то теоретического вопроса учебной программы с целью углубить знания учащихся по этому вопросу, дифференцировать процесс обучения. Следует тему проекта выбирать с аргументированием актуальности, что сейчас тема, как ни, кстати, актуальна, она поможет в дальнейшей жизни. Проект охватит наибольшее количество универсальный учебных действий, если для воплощения проекта, будут необходимы знаний не одного предмета, привлечения опыта взрослых, проведения экспериментов, а также применение творческого и исследовательского навыка. Таким образом, достигается естественная интеграция знаний.

В основе многих учебных проектов лежат исследовательские методы обучения. Вся деятельность учащихся сосредотачивается на следующих этапах:

* определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования;
* выдвижение гипотезы их решения;
* обсуждение методов исследования;
* проведение сбора данных;
* анализ полученных данных;
* оформление конечных результатов;
* подведение итогов, корректировка, выводы (использование в ходе совместного исследования метода "мозгового штурма", "круглого стола", статистических методов, творческих отчетов, презентаций и пр.).

Теоретической основой понимания игровых технологий является анализ философской, психолого-педагогической и методической литературы по исследованию данного вопроса. Он позволит раскрыть суть игры в целом, общечеловеческом смысле, то есть дать общую характеристику игр, чтобы прийти к пониманию, чем является дидактическая игра, и в результате выявить специфику дидактической игры по историческим данным, определить дидактические и методические основы разработки и использования игр, а также степень изученности проблемы в методологической науке.

В результате теоретического анализа философско-психологической литературы, игра определяется в широком смысле слова как занимательная деятельность субъекта в условной ситуации. На основании общепринятых положений в дидактике такой процесс понимается как деятельность, в результате которой происходит целенаправленная передача общественно-исторического опыта и формирование знаний, навыков. Для раскрытия сути дидактической игры, выделены ее наиболее значимые компоненты:

- деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активное отношение к окружающей действительности. По материалам работ советских психологов (А.Леонтьев, С.Рубинштейн, А.Смирнов, Б.Теплов и др.), важно отметить, что психические процессы развиваются в процессе деятельности эмоциональных и волевых качеств личности и характера;

- практичность, под которой понимается признак отражения действительности, указывающей на неидентичность образа и его предмета. В данном случае, совмещая деятельность с понятием условности, имеется в виду такая ​​деятельность, которая понимается как «неправильная», «мнимая», которая как К.С. Станиславский выражается словами «если бы» или «как бы»;

- зрелищность, которая отражает вовлеченность, «включенность», заинтересованность, эмоциональный характер деятельности в условной ситуации, которая называется игрой. Развлекательность является необходимым эмоциональным фоном для любой игры и отражает ее субъективную сторону - это своеобразная надстройка, определяющая сочетание первых двух основных компонентов.

Психологические исследования теории игровой деятельности помогли выявить различные классификационные модели игр, среди которых считаются наиболее важными и универсальными: ролевые игры и игры с правилами (А. Эльконин и др.). Такое деление определяется разными подходами к созданию условной игровой ситуации, каждая из которых имеет свои дидактические особенности в связи с их использованием на уроках математики в 5 классе.

В процессе разработки выделяются следующие структурные элементы организация игр:

1) Выбор игры.

2) Подготовка игры.

3) Знакомство с игрой.

4) Ход игры (игровое действие).

5) Подведение итогов (оценка и поощрение участников).

6) Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния участников).

На основе полученных знаний о дидактических играх, а также из опыта профессионалов в этой области, формулируются некоторые рекомендации по практическому использованию дидактических игр как части обучения математике.

При использовании дидактических игр на уроках математики важен правильный выбор дидактической игры, а также подходящая методика работы с этой игрой. Еще до использования дидактической игры в учебном процессе, необходимо проанализировать несколько факторов. Для этого нужно определить образовательную цель, которую необходимо достичь. На основе образовательной цели выбирается подходящая дидактическая игра. При выборе игры необходимо учитывать ее пригодность для конкретных учащихся в зависимости от их возраста, имеющихся знаний и интересов. Также надо предусмотреть все возможные варианты данной игры, чтобы дифференцировать ее по сложности. На выбор игры также влияет ее организационная часть и трудность в исполнении. Эта трудность обусловлена требованиями к учителю как организатору и контролеру хода игры, а также ожиданиями активных действий и вовлечённости от учеников. Материальное оснащение также является частью производительности игры. В каждой дидактической игре необходимо рассмотреть другие его характерные черты. В частности, нужно определиться с ответами на следующие вопросы:

* Сколько учеников будет вовлечено в дидактическую игру и на какой уровень познавательного процесса?
* Какие знания, умения, навыки и черты характера она развивает?
* Каков ожидаемый эффект данной дидактической игры на эффективность учебного процесса?
* Как это влияет на отношение учащихся к учебному процессу и предмету?
* Каковы мотивационные эффекты данной игры на школьников?

На основе вышеизложенного можно создать «идеальную модель дидактической игры».Такая дидактическая игра подходит для того, чтобы достичь поставленной образовательной цели надлежащим образом, вместе с достижением эффекта вовлеченности и интереса со стороны школьников. Что касается организации и сложностях в исполнении с помощью материального оснащения, то можно организовать довольно простую, но все же привлекательную игру со своей динамикой и содержанием. В такой игре участвует весь класс, но при этом отдается предпочтение креативу и активности учеников. Идеальная игра развивает широкий спектр знаний, умений, навыков и положительных черт характера учеников. Его интеграция в учебный процесс позволит повысить эффективность учебного процесса, по сравнению с обучением без таких игр. Она имеет положительное влияние на отношение учащихся к математике, мотивирует их к дальнейшему обучению и развитию.

Вначале необходимо рассказать учащимся правила игры. Объяснение правил должно быть наглядным, желательно с конкретными примерами игровых ситуаций. Было доказано, что уместно провести демо-игру или часть игровой деятельности после ознакомления с правилами, где учащиеся могут проверить, правильно ли они поняли правила. Затем проводится сама дидактическая игра. Если необходимо для игры, то учащиеся разделяются на команды. В основном их 5 или 6 членов в команде. В идеале команды должны быть равны как в числе учеников, так и по уровню математических знаний и умений.

При использовании дидактических игр на длительной основе можно создать фиксированную структуру команд в соответствии с этим требованиями, а также с учетом отношений между учениками и их предпочтениями в отношении того, кого они хотят объединить в команду для участия.

Задача учителя во время дидактических игр обычно состоит в том, чтобы следить за соблюдением правил, или контролировать курс игры с организационной точки зрения. Ученикам нельзя умышленно неоднократно нарушать правила, они должны быть дисциплинированными - вне зависимости от ситуации и условий, например при худшей оценке в данной игре. После окончания необходимо оценить игру, ее ход и работу отдельных игроков. По итогу в результатах учеников должны учитываться не только фактическая оценка, но и их усилия. В конце концов, каждый ученик, который активно работал во время игры должен вознаграждаться и поощряться. Это помогает повысить мотивацию учащихся к участию в игровой деятельности. Во-вторых, эта мотивация может быть перенесена на другие учебные достижения, выполняемые на уроках математики.

На практике доказало свою эффективность начисление баллов, где более успешные игроки получают больше очков. Для получения оценок за определенное количество баллов заранее объявлены критерии, например, учащиеся получают пятерку за активность во время урока математики; или например 5 учеников с наивысшим общим результатом количества баллов, которые получат пятерку после окончания одного тематического блока, в котором использовались дидактические игры. Преимуществом этой оценки является мотивация на одном, а также устранение негативных оценок (каждый игрок получит ненулевое количество баллов, угроза плохой оценки отсутствует).

Использование дидактических игр в обучении нужно только тогда, когда есть убеждение в преимуществах данной игры по сравнению с обучением без игры. Например, вместо рутинной практики или закрепления знаний по новой теме, можно достичь этой цели более привлекательным для учеников способом - через подходящую дидактическую игру. Нет необходимости всегда использовать новый тип дидактической игры. Используя уже известный тип, создается преимущество игры, при котором учащиеся знают правила игры и ее организацию. Таким образом, они могут сосредоточиться на самой игровой деятельности. Еще одним преимуществом является экономия времени, которое в противном случае потратится на объяснение учащимся новой игры. Однако нужно вовремя вносить разнообразие в игры, чтобы сделать уроки более интересными.

Подготовка учителя перед первым использованием игры может быть достаточно трудоемкой при соблюдении всех требований. Но в дальнейшем учителю не придется тратить столько энергии, когда уже многократно используется данная дидактическая игра с одним и тем, же содержанием, то можно использовать те же материальные пособия. Тогда можно использовать игры значительно выше, иногда ниже по требованиям к подготовке по сравнению с преподаванием без игры. Действительно большое преимущество дидактики игры - активная, самостоятельная работа учащихся. Уроки математики с интегрированными дидактическими играми предъявляют более низкие требования к учителям, по сравнению с неигровыми классами, в плане поощрения учащихся к работе и поддержанию дисциплины.

При выборе дидактической игры мы стараемся максимально приблизиться к модели «идеальной дидактической игры». Теперь поговорим о методике использования дидактических игры на уроках математики. Мы обычно проводим дидактические игры, которые мы хотим использовать, на уроке. Как правило, игра - не единственное занятие на уроке. Целесообразно использовать игры в конце урока. Во-первых, чтобы не торопить игру и иметь время для других занятий. Во-вторых, из-за того, что игра, как расслабляющее занятие, положительно влияющее на учеников, является подходящим заключение к урокам математики.

Для организации продуктивной жизнедеятельности человека необходимо, чтоб формировались помимо усвоенных знаний, проявление и способность использовать то, что уже имеется, то есть деятельные свойства. То есть, школа должна: «научить учиться», «научить жить», «научить жить вместе», «научить работать и зарабатывать».

При использовании игровых технологий, нужно иметь в виду, что какая бы ни была игра, она должна помогать в решении главных учебных вопросов урока, при таких обстоятельствах игра оказывается обучающим элементом урока. Поэтому нужно, чтоб дидактические игры были разнообразными как по содержанию, так и по форме проведения. Ещё одним фактом является подбор игр, для этого нужно сделать так, чтоб они помогали полному и всестороннему росту психики детей, их способностям к получению информации, речи, опыту коммуникации с другими детьми и взрослыми, развивали интерес к учебным занятиям, организовывали умения и навыки учебной деятельности, оказывали помощь пятиклассникам в овладении навыков анализа, сравнения и обобщения.

Перед тем как добавлять игровую технологию в процесс обучения, учителю нужно:

* отобрать учебный материал, который подойдёт для конкретной цели с использованием игровой технологии;
* определиться с каким составом учеников будет проходить работа;
* как организовать связь игры с другими видами обучения;
* когда выделить время в учебном плане для ее реализации;
* определиться с игровой технологией для выбранной учебной темы, чтоб максимально раскрыть её;
* решить вопрос с подбором игры, для решения конкретных учебных задач на каждом этапе урока.

Обучение должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и методами умственного развития. Такая деятельность формирует познавательный интерес и способности.

Школьный возраст - уникальный период жизни человека. Его особенность заключается в особой чуткости, чувствительности к восприятию окружающей действительности в исследовательской, предметно-исследовательской, предметно-манипулятивной и познавательной жизни школьника.

Знания, данные в развлекательной игровой форме, усваиваются детьми быстрее, сильнее и легче, чем те, что связаны с длительными рутинными упражнениями. Проблема использования игровых технологий на уроках математики является одной из актуальнейших проблем педагогики. При этом возрастает роль и значение игровых форм обучения и воспитания, в частности дидактические игры. Игра должна быть обязательно включена в один вид из деятельности школьника. Развитие памяти, воображения, мышления, эмоций, воли, характера ученика происходит в процессе игры. Дидактические игры способствуют развитию способностей и потребностей любознательного характера, интеллектуальных морально-волевых качеств, формированию познавательного интереса. При применении различных дидактических игр в работе с пятиклассниками можно убедиться, что играя, дети лучше воспринимают программный материал и правильнее выполняют сложные задания. Применение дидактических игр повышают эффективность педагогического процесса, более того, стимулируют развитие памяти, мышления у учеников, оказывающих большое влияние на психическое развитие школьника.

Дидактические и развивающие игры содержат условия, стимулирующие развитие личности, полноценное развитие: единство познавательных и эмоциональных действий, внешних и внутренних факторов, коллективной и индивидуальной активности детей. При проведении игр нужно стараться обеспечить, чтобы все эти условия были реализованы, т.е. чтобы каждая игра приносила ребенку новые эмоции, навыки, расширяла опыт общения, развивала коллективную и индивидуальную активность.

Почти в каждом классе есть как минимум три типа учеников, которые ведут себя по-разному во время любой деятельности, в том числе во время проведения игры, и соответственно требуют разный подход.

Школьники первого типа очень активны, подвижны, склонны к сильному волнению. Они охотно принимают любую новую игру и с энтузиазмом в нее включаются. Обычно быстро ловят цель игры и стремятся взять на себя активные роли. Но часто эти дети не обращают внимания на других и заняты демонстрацией собственных способностей. Для таких детей наиболее трудны правила, сдерживающие их спонтанную активность: ждать своей очереди, не двигаться до определенного сигнала, уступить главную роль или привлекательный объект другим. В дополнение выполнение этих правил особенно выгодно для них. При проведении таких игр нужно стараться показать этим детям важность следования этим правилам и убедиться, что они получают удовлетворение от их выполнения.

Дети второго типа более застенчивы, осторожны и нерешительны. Обычно они не сразу понимают цель игры и не слишком охотно переключаются на новое мероприятие. Сначала долго держатся без интереса, наблюдают за действиями других детей. Главное не заставлять такого ребенка принимать активную роль, пока он не будет к этому готов. Наблюдая за игрой и по началу принимая в ней пассивное участие, он постепенно заражается от взрослых и сверстников интересом игры и через некоторое время начинает проявлять инициативу. Конечно, это становится возможным с поддержкой и одобрения воспитателя.

Однако не все школьники включены в игру, даже при поддержке учителя. В каждом классе могут быть вялые, пассивные ученики, которые отстают от своих сверстников и не могут действовать наравне с ними. Даже при многократном повторении игры, они не понимают ее цели и избегают активных ролей, а взяв их на себя, делают всё неправильно. Такие дети требуют особого внимания. Командная, групповая работа с ними не эффективна. Им нужен личный контакт с взрослым, их личное внимание, объяснение, поощрение.

Формирование человека как деятельной личности начинается в игре, и это имеет большое и внутреннее значение. Многократные исследования показывают, что дидактическая игра играет важную роль в умственном воспитании, обучении. Дидактическая игра - это еще и игровой метод обучения школьников, форма обучения, самостоятельная игровая деятельность, а главное - средство всестороннего воспитания личности ребенка.