

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Мындабинская СОШ»

Учебно-методическое пособие
Дидактические игры с этнокультурным компонентом
на уроках математики в 5-6 классах

Сивцева Мария Юрьевна
учитель математики

2022

Пояснительная записка

Данное учебно-методическое пособие адресовано учителям математики, работающим по учебнику автора Н.Я. Виленкина «Математика. 5 класс», «Математика. 6 класс».

Цель пособия – помочь учителю наиболее эффективно организовать, осуществлять и контролировать учебный процесс.

Пособие состоит из двух разделов.

Первый раздел содержит методические рекомендации по применению дидактических игр с этнокультурным компонентом на уроках математики в 5-6 классах, так же состоит из фрагментов технологических карт. В технологической карте указано тема, тип, цели урока, организационная структура урока, представленная в виде таблицы, универсальные учебные действия.

Второй раздел содержит дидактические игры с этнокультурным компонентом «Сахалыы оонньуулар» для 5-6 классов. В зависимости от возможностей класса учитель может воспользоваться всеми заданиями или выбрать часть из этих на свое усмотрение.

Пособие предназначено в помощь педагогам для практического применения на уроках математики.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как мотивировать обучающихся к изучаемому предмету и стимулировать их активность на протяжении всего урока. Поэтому одна из важных задач современной педагогики – поиск новых эффективных методов и приемов обучения, активизирующих мысль школьников, стимулирующих их к самостоятельному приобретению знаний.

Одним из средств пробуждения интереса к математике, наряду с другими методами и приемами, является дидактическая игра.

При изучении математики в 5-6 классах имеются большие возможности включения дидактических игр с этнокультурным содержанием. Это активизирует учащихся и открывает возможность применения математических знаний на повседневной практике и в жизни. Также способствует усилению практической направленности школьного курса математики, делает занятия интересными, повышает эффективность урока, воспитывает в детях чувства патриотизма и гордости к родному краю.

I. Методические рекомендации по применению дидактических игр с этнокультурным компонентом на уроках математики в 5-6 классах

Один из эффективных путей развития у школьников интереса к предмету –

организация игровой деятельности. Очень важно проводить игру выразительно. Если учитель разговаривает с учащимися сухо, равнодушно, монотонно, то дети относятся к знаниям безразлично, начинают отвлекаться. В таких случаях бывает трудно поддерживать их интерес, сохранять желание слушать, смотреть участвовать в игре. Если учащиеся от игры не получают никакой пользы, она вызывает у них только утомление. Возникает отрицательное отношение к занятиям.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. Игровые формы занятий применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений. В процессе игры у обучающихся вырабатывается целеустремленность, организованность, положительное отношение к учебе. Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависит от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. В первую очередь коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам урока. Это, прежде всего, игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

Обучающей будет игра, если ученики, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем, результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

Приведем фрагменты уроков, на которых применены дидактические игры с этнокультурным компонентом по теме «Умножение и деление десятичных дробей», на изучение темы отводится 26 часов.

Тема урока: «Умножение десятичных дробей».

Дидактическая игра: «Муммут отоньют».

Учебник – Виленкин Н.Я. Математика 5 класс [2].

Цель урока: закрепить умения и навыки умножения десятичных дробей.

Задачи:

- ✓ научить в процессе реальной ситуации использовать правила умножения десятичных дробей;
- ✓ проверить усвоение теоретического материала;
- ✓ организовать групповую работу;
- ✓ формировать навыки оценивания и самооценивания.

Тип урока: урок закрепления полученных знаний.

Данную игру можно применить на уроке обобщения полученных знаний, этапе урока - актуализация опорных знаний.

Цель игры:

Образовательные: отработать умения и навыки умножения десятичных дробей;

Воспитательные: математической речевой культуры, формирование чувства ответственности, воспитание подрастающего поколения на лучших традициях народа, на его нравственно-этических ценностях, формирование духовно богатой, самобытной личности, как залог сохранения и процветания нации.

Развивающие: развитие памяти, внимательности, развитие вычислительных навыков.

Формы работы учащихся: фронтальная, индивидуальная.

Оборудование: учебник, доска, мел, карточки.

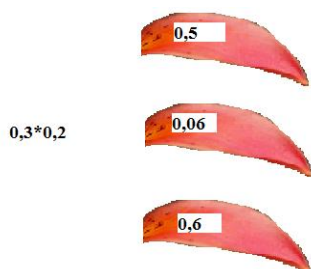
№	Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время(мин)	Результаты обучения
1	2	3	4	5	6
3	Актуализация опорных знаний	Организовывает игру «Муммут отоньют»	Решают задания и составляют правильный ответ.	10	Умение умножать десятичные дроби, умение работать самостоятельно, знание алгоритма умножения десятичных дробей

Данная игра способствует формированию следующих УУД:

- Личностные: Уметь контролировать процесс и результат учебной деятельности.
- Познавательные: Умение анализировать, умение сформировать ход действий.
- Регулятивные: умение планировать, умение применять полученные знания.
- Коммуникативные: Умение грамотно формировать математическую речь.

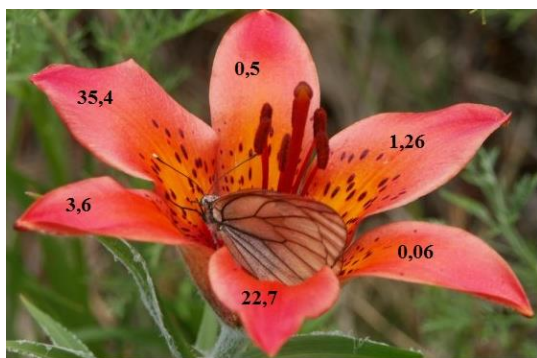
Время: 10 минут

Правила игры: Суть игры заключается в том, что «Муммут отоннют» должен выйти из леса, а для этого учащиеся должны решить задания, например:



А по правильным ответам собрать цветок, если цветок собран правильно, то «Муммут отоннют» успешно вышел из леса.

Правильный ответ:



Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная математическая подготовка.

Рассмотрим пример применения контролирующей игры:

Конспект урока.

Тема урока: «Деление десятичных дробей на натуральное число».

Дидактическая игра: Саха лото.

Учебник – Виленкин Н.Я. Математика 5 класс.

Цель урока: закрепить умения и навыки деления десятичных дробей на натуральное число.

Задачи:

- ✓ проверить усвоение теоретического материала;
- ✓ организовать групповую работу;
- ✓ формировать навыки оценивания и самооценивания.

Тип урока: урок закрепления изученного материала.

Данную игру можно применить на уроке закрепления полученных знаний, этапе урока - самостоятельная работа.

Цель игры:

Образовательные: проверить понимание пройденного материала;

Воспитательные: формирование чувства ответственности, увеличение степени дисциплинированности, организованности, воспитание подрастающего поколения на лучших традициях народа, на его нравственно-этических ценностях, формирование духовно богатой, самобытной личности, как залог сохранения и процветания нации.

Развивающие: развитие математического мышления, привитие любви к математике.

Формы работы учащихся: фронтальная, парная, индивидуальная.

№	Этап урока	Деятельность учителя (с указанием действий с ЭОР, например, демонстрация)	Деятельность ученика	Время(мин.)	Результаты обучения
1	2	3	4	5	6
6	Самостоятельная работа	Учитель организует игру «Саха лото».	Учащиеся решают примеры на карточках и формируют правильный ответ путем	15	Умение делить десятичные дроби на натуральное число, умение организовывать самостоятельную

№	Этап урока	Деятельность учителя (с указанием действий с ЭОР, например, демонстрация)	Деятельность ученика	Время(мин.)	Результаты обучения
			составления картинки.		ю работу, умение контролировать результаты своей работы, знание алгоритма деления десятичных дробей на натуральные числа

Оборудование: учебник, доска, мел, карточки.

Данная игра способствует формированию следующих УУД:

- Личностные: Уметь контролировать процесс и результат учебной деятельности.
- Познавательные: Умение анализировать, умение сформировать ход действий.
- Регулятивные: умение планировать, умение применять полученные знания.
- Коммуникативные: Умение грамотно формировать ответ.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Время: 15 минут

Для каждого ученика подготовлен индивидуальный комплект карточек.

Правила игры: в специальном конверте ученикам предлагается набор карточек. Обычно их больше, чем ответов на большой карте, которая тоже вложена в конверт. На большой карте нарисовано 4 прямоугольника, а у ученика 8 карточек таких же размеров с записанными на них упражнениями. Ученик достает из конверта карточку, решает пример и накрывает ею соответствующий ответ. Карточки накладываются лицевой стороной вниз. Если все примеры решены правильно, то обратные стороны наложенных карточек составляют условный шифр - рисунок. Учитель, проходя по рядам, легко определяет

результаты работы. Правильный ответ:



Рассмотрим пример применения обобщающей игры:

Конспект урока.

Тема урока: «Умножение десятичных дробей на натуральное число».

Дидактическая игра: Оьуор оонньуу.

Учебник – Виленкин Н.Я. Математика 5 класс.

Цель урока: формировать четкое понятие правильных и неправильных дробей.

Тип урока: урок открытия новых знаний.

Данную игру можно применить на уроке открытия новых знаний, этапе урока - обобщение полученных знаний.

Цель игры:

Образовательные: обобщить материал по теме «Умножение десятичных дробей на натуральное число».

Воспитательные: воспитание осмысленной учебной деятельности, воспитание подрастающего поколения на лучших традициях народа, на его нравственно-этических ценностях, формирование духовно богатой, самобытной личности, как залог сохранения и процветания нации.

Развивающие: развитие умений применять математические знания для решения практических задач, развитие вычислительных навыков, привитие любви к математике.

Формы работы учащихся: фронтальная, индивидуальная.

Оборудование: учебник, доска, мел, проектор, карточки.

№	Этап урока	Деятельность учителя (с указанием действий с ЭОР, например, демонстрация)	Деятельность ученика	Время(мин.)	Результаты обучения
1	2	3	4	5	6
6	Обобщение полученных знаний	Учитель организует игру «Оьуор оонньуу».	Делятся на две команды и решают задания.	10	Умение умножать десятичные дроби на натуральное число.

- Личностные: Умение работать в команде, умение быстро принимать решения.
- Познавательные: Умение поставить учебную задачу, умение работать с информацией.
- Коммуникативные: Умение грамотно формировать математическую речь.
- Регулятивные: умение применять полученные знания.

Время: 10 минут

Правила игры: Класс делится на две команды. С каждой команды поочередно выходят к доске по одному представителю. Для каждой команды подготовлен набор карточек в виде якутского узора. Вышедшие к доске представители выбирают узор, сами изображают выбранный узор (на свою фантазию), а затем решают задание, написанное на оборотной стороне карточки.



Бүөр ойуу - ситэ-хото илик Киһи-хара буолбут киһи
оҕо эбэтэр эдэр ыал ойуута уонна сиппит ыал ойуута
уоллаах кыыс көбүөрдэрэ. Икки ардыларыгар ыал көбүөра үөскээн эрэр.

Эдэр ыал ойуута бүтэй буолар. Бүөр эбэтэр сүрэх ойуу

Сиппит ыал көбүөрдэригэр ойох уонна эр. Дьингэ, иһинээби көбүөрдэр биригэ ойууланаллар

Методические рекомендации к разработанным играм.

№	Игра	Методические рекомендации
1	Бул, кор	Игру проводят на заключительных уроках темы, ибо она направлена на закрепление знаний, на тренировку памяти и внимания.
2	Олбох	Применяется при ознакомлении с темой урока, так и при ее закреплении.
3	Кун эргиирэ	Можно применить для закрепления полученных знаний или для проверки полученных знаний. Карточки желательно делать округлой формы.
4	Баахыла	Применяется при ознакомлении с темой урока, так и при ее закреплении и повторения. Картинку для ответа желательно выбирать более сложную, чтобы учащиеся н
5	Герб моего улуса	Можно использовать при закреплении пройденной темы или при повторении. Хорошо подходит для организации порядка после шумной перемены.
6	Сэргэ	Игра предназначена для отработки навыков. Применяется на уроках закрепления и повторения пройденного материала.
7	Осуохай	Национальные костюмы разрисовываются в разные цвета, чтобы учащиеся не перепутали фигуры. Данную игру можно применить при изучении любой темы и на всех этапах урока.
8	Хабылык	Используется для закрепления, повторения и проверки полученных знаний. Игра азартная, поэтому нужно использовать ее на заключительном этапе урока.

9	Сөптөөх ураг	Для закрепления, повторения и контроля полученных знаний. Урасы нужно делать одинаковые, а вот людей в национальных костюмах разноцветными.
10	Чаппараах	Для закрепления, повторения и контроля полученных знаний.
11	Аһабата хынах	Можно проводить на ПК или по карточкам. Подходит для контроля полученных знаний.
12	Хотон	Можно проводить на ПК или по карточкам. Подходит для контроля полученных знаний.
13	Кэрчөх	Игру желательно проводить попарно, чтобы один игрок мог засекаеть время. Хорошо подходит для ознакомления с новым материалом, а также можно применить и при закреплении, и при контроле знаний.
14	Хапсагай	Можно проводить в конце урока, с целью проверки полученных знаний и навыков.
15	Байанай	Подходит для применения как на уроках изучения, закрепления нового материала, так и на уроках повторения и проверки пройденной темы. Слайд желательно сделать цветным, интересным, но задания следует выделить отдельным фоном для организации концентрации учащихся на решение заданий.
16	Саха лото	Лото можно использовать в начале или в конце урока с целью кратковременного (на 5 – 10 мин) повторения пройденного материала, а можно устроить и более длительную игру-повторение. Кроме того, после изучения большой темы лото может быть использовано в качестве итоговой работы.
17	Муммут отоньут	Подходит для применения как на уроках изучения, закрепления нового материала, так и на уроках повторения и проверки пройденной темы. Лепестки желательно делать разной формы, чтобы сложив их сразу получить цветок.

18	Ким суоттуур – ол булар	Подходит для применения как на уроках изучения, закрепления нового материала, так и на уроках повторения и проверки пройденной темы.
19	Боотур	Проводится во время физкультминутки, т.к. предусматривает физические движения. Или можно провести в конце урока. Подходит как для проверки полученных знаний, так и для закрепления изученного материала.
20	Оһуор оонһуу	Данную игру можно применить при изучении любой темы и на всех этапах урока. Узоры нужно выбирать не сложные, чтобы ученики могли справиться с заданием.

Применение дидактических игр с этнокультурным компонентом носит не только обучающие цели, но и воспитывает патриотизм к своим корням, знакомит нынешнее поколение с обычаями и традициями наших предков. Таким образом, обучая мы прививаем учащимся интерес к культуре и традициям нашего народа, что является одним из актуальных проблем образования.

II. Дидактические игры с этнокультурным компонентом «Сахалыы оонньуулар» для -5-6 классов

Данные дидактические игры систематизированы по темам, включенным в раздел «Дробь» по учебнику Н.Я. Виленкина 5-6 класс. Игры разработаны с этнокультурным компонентом – «Сахалыы оонньуулар».

№	Тема	Игра
1.	Обыкновенные дроби, правильные и неправильные дроби, смешанные дроби.	Бул, кор Олбох Кун эргиирэ Баахыла Герб моего улуса Сэргэ Осуохай Хабылык
2.	Десятичные дроби	Сөптөөх ураһа Чаппараах Аһаабатах ынах Хотон Кэрчөх Хапсагай
3.	Умножение и деление десятичных дробей	Байанай Саха лото Муммут отоньут Ким суоттуур ол булар Боотур Оһуор оонньуу

Задачи для 5-6 классов.

Дидактическая игра «Бул, кер»

Тема: Окружность и круг

Цель: Сформировать и закрепить понятие окружности и круга

Время: 5 минут

Задание: Найдите на изображении круг и окружность.



Дидактическая игра «Олбох»

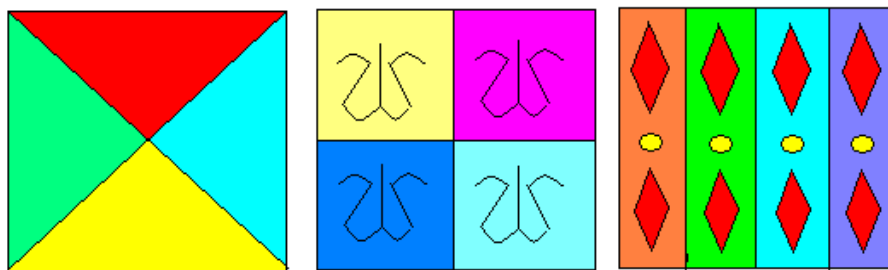
Тема: Доли. Обыкновенные дроби

Цель: Сформировать понятие «Доли»

Время: 5 минут

У каждого учащегося на столе лежит квадрат из картона с изображением якутской посидухи «Олбох» (изображения у каждого учащегося разные), состоящая из равных кусков: треугольника, квадрата, прямоугольника.

Задание: разрезать данный квадрат на четыре равные доли (любыми способами).



Вопросы учащимся:

1. Покажите четверть квадрата;
2. Покажите $\frac{3}{4}$ квадрат;
3. Покажите половину квадрата.

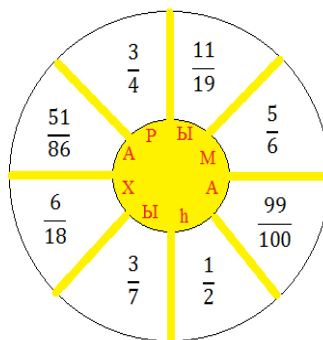
Дидактическая игра «Кун эргиирэ»

Тема: Доли. Обыкновенные дроби

Цель: Сформировать понятие «Обыкновенные дроби»

Время: 7 минут

Задание: Нужно решить задания с доски и по полученным ответам найти соответствующие буквы в карточке.



Дидактическая игра «Хабылык»

Тема: Доли. Обыкновенные дроби

Цель: Закрепить полученные знания

Время: 15 минут

Правила игры: Нужно взять в ладонь как можно больше лучинок (насколько позволяет длина пальцев), затем подкинуть вверх и попытаться удержать как можно больше тыльной стороной ладони. Затем опять подкидывается, но ловится уже внутренней частью ладони. Таким образом, подкидывают пять раз. Каждый

раз, подкинув учащиеся должны назвать, какую часть они поймали (общее количество лучинок подсчитывают заранее).



Дидактическая игра «Баахыла»

Тема: Сложение и вычитание дробей с одинаковыми знаменателями

Цель: Закрепить умения и навыки сложения и вычитания дробей с одинаковыми знаменателями

Время: 15 минут

Учащимся раздаются карточки в виде «Баахыла» (вафли), где в каждой клеточке приписаны ответы и маленькие карточки с заданиями. При решении всех заданий должна получиться определенная картинка.

$\frac{4}{9}$	$\frac{2}{99}$	$\frac{9}{16}$	$\frac{2}{5}$
$\frac{1}{5}$	$\frac{11}{19}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{1}{2}$
$\frac{5}{6}$	$\frac{33}{46}$	$\frac{11}{29}$	$\frac{22}{39}$
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{29}$	$\frac{29}{56}$	$\frac{13}{30}$

→ Ответ

A colorful illustration of a festival scene. It features a large white tent with a pointed top and a yellow tent. There are many people in traditional costumes, trees, and a blue sky with clouds. The illustration is framed by a grid.

Дидактическая игра «Осуохай»

Тема: Сложение и вычитание дробей с одинаковыми знаменателями

Цель: Закрепить умения и навыки сложения и вычитания дробей

Время: 15 минут

Правила игры: На доске развешиваются люди в национальных костюмах, а учащимся раздается карточка с обыкновенными дробями, выставленными по кругу и фигурки таких же людей. Учащиеся поочередно выбирают с доски фигурки людей и вычисляют задания, написанные сзади этих фигур. В своих картах вставят нужную фигурку на дробь, полученную в ответе, таким образом, в

конце игры учитель показывает рисунок, где люди водят Осуохай, на карточках учащихся фигурки должны быть выставлены именно в том порядке как на рисунке. Всего фигурок с людьми - 15.

Дидактическая игра «Герб моего улуса»

Тема: Правильные и неправильные дроби

Цель: Научить учащихся умению различать правильные и неправильные дроби

Время: 5 минут

Учитель показывает учащимся карточки, где записаны дроби. Учащиеся отвечают молча с помощью карточек (Уус-Алдан, Нам). Если дробь правильная, то нужно показать герб Усть-Алданский, а если неправильная, то учащиеся показывают герб Намский.



Дидактическая игра «Сэргэ»

Тема: Смешанные числа

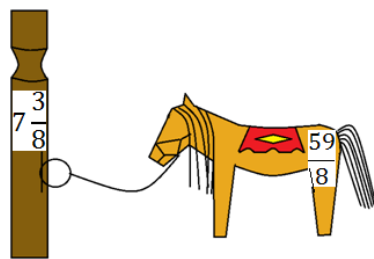
Цель: Сформировать и закрепить понятие «Смешанные числа»

Время: 7 минут

Задания игры предполагают применение знаний и умений выражать смешанные числа в виде неправильной дроби, представлять неправильную дробь в виде смешанного числа, в том числе предварительно сократив ее. Учащиеся должны правильно сопоставить дроби, для этого им даются формы Сэргэ и лошадей.

Игра может использоваться при различных формах организации работы школьников: групповой, в парах, индивидуальной.

Способствует развитию познавательного интереса к математике, логического мышления, умения применять знания в нестандартных ситуациях. Воспитывает стремление самостоятельно применять знания.



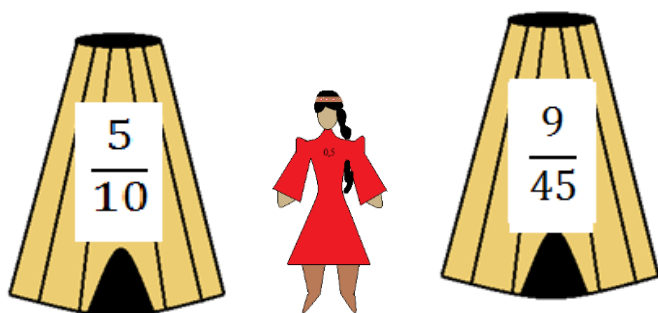
Дидактическая игра «Сөптөөх ураса»

Тема: Десятичная запись дробных чисел

Цель: Сформировать умение записывать дробные числа в десятичной форме

Время: 5 минут

Правила игры: Учащимся раздаются большие карты с изображениями ураса, на верхушке каждого ураса записана дробь. А также фигурки в виде человека в национальной якутской одежде, где написаны десятичные дроби. Учащимся нужно будет распределить человечков по урасам.



Дидактическая игра «Керчөх»

Тема: Десятичная запись дробных чисел

Цель: Научить записывать дроби в десятичном виде

Время: 10 минут

Правила игры: Между ладоней зажимается веревка или кусочек бечевки. Прижимая плотно ладони друг другу, игрок перетирает веревку, добиваясь ее вращения. После чего, засекается время вращения. Учащиеся должны записать время вращения в секундах в виде десятичной записи. Каждый учащийся повторяет процедуру по пять раз.

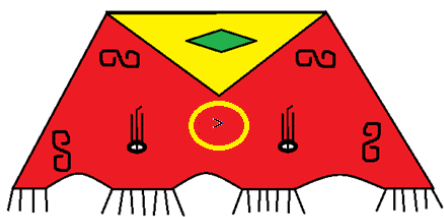
Дидактическая игра «Чанпараах»

Тема: Сравнение десятичных дробей

Цель: Научить сравнивать десятичные дроби

Время: 10 минут

Правила игры: Для реализации этой игры учащимся раздаются карточки с узорами, где на оборотной стороне написаны десятичные дроби (дроби, которых нужно сравнить имеют одинаковый узор) и дается фигура в виде "Чаппараах". Нужно сравнить дроби, а для этого сложить их на "Чаппараах", согласно знаку по середине фигуры, тем самым каждый ученик украшает свой чаппараах.



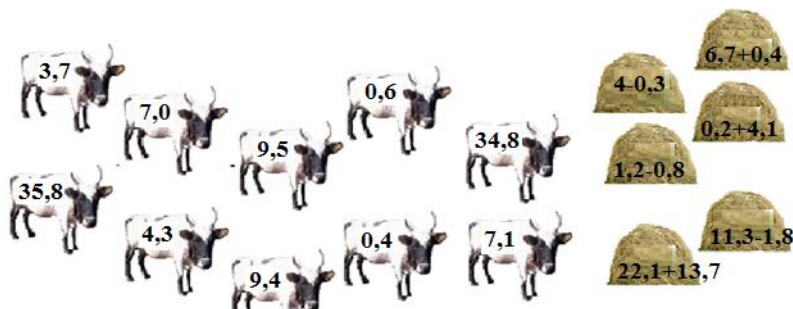
Дидактическая игра «Анабатах ынах»

Тема: Сложение и вычитание десятичных дробей

Цель: Закрепить умения и навыки сложения и вычитания десятичных дробей

Время: 7 минут

Правила игры: Учащиеся должны верно решить задания, тем самым вычислить коров, которые хотят есть.



Дидактическая игра «Хансагай»

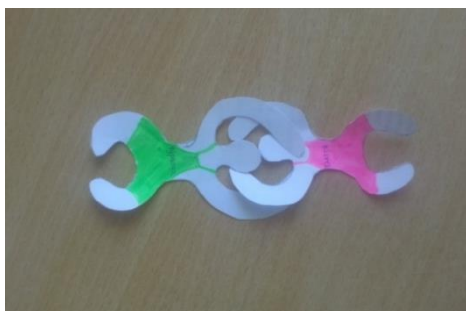
Тема: Сложение и вычитание десятичных дробей

Цель: Закрепить умения складывать и вычитать десятичные дроби

Время: 5 минут

Правила игры: Для реализации данной игры, учащимся выдаются бумажные фигурки борцов с вытянутыми руками. Фигурки крепятся друг за друга своими

вытянутыми руками, а учащиеся дуют на своих борцов, чтобы тот не перевернулся. Тот игрок чей борец перевернется первым проигрывает и решает задание написанное на оборотной стороне борца (т.е. на животе). Игра парная.



















Дидактическая игра «Хотон»

Тема: Приближенные значения чисел. Округление чисел

Цель: Сформировать умение округлять числа и находить приближенные значения чисел

Время: 7 минут

Правила игры: Учащиеся должны округлить цифры и вписать ответ в белый квадрат. Учитель подсчитывает сколько коров смог учащийся загнать в "Хотон" (путем подсчета правильных ответов).

Округлить до тысячных		Округлить до сотых	
	 51850,848		 1198,543
	 94651,1846		 2394,989
Округлить до десятых		Округлить до десятых	
	 354495,187		 451984,5
	 78598,1983		 3545,06

Дидактическая игра «Байанай»

Тема: Умножение десятичных дробей на натуральные числа

Цель: Закрепить умения и навыки умножения десятичных дробей на натуральные числа

Время: 10 минут

Правила игры: Класс делится на две команды. Учитель показывает слайды с заданиями, например:



Участник первым давший правильный ответ зарабатывает фишку в виде «Байанайа» для своей команды. По итогам подсчитываются собранные фигурки «Байанай», побеждает та команда, у кого их окажется больше.

Дидактическая игра «Саха лото»

Тема: Деление десятичных дробей на натуральные числа

Цель: Закрепить умения и навыки деления десятичных дробей на натуральные числа

Время: 15 минут

Для каждого ученика подготовлен индивидуальный комплект карточек.

Правила игры: в специальном конверте ученикам предлагается набор карточек. Обычно их больше, чем ответов на большой карте, которая тоже вложена в конверт. На большой карте нарисовано 4 прямоугольника, а у ученика 8 карточек таких же размеров с записанными на них упражнениями. Ученик достает из конверта карточку, решает пример и накрывает ею соответствующий ответ. Карточки накладываются лицевой стороной вниз. Если все примеры решены правильно, то обратные стороны наложенных карточек составляют условный шифр - рисунок. Учитель, проходя по рядам, легко определяет результаты работы. Правильный ответ:



Дидактическая игра «Муммут отоннют»

Тема: Умножение десятичных дробей

Цель: Закрепить умения и навыки умножения десятичных дробей

Время: 10 минут

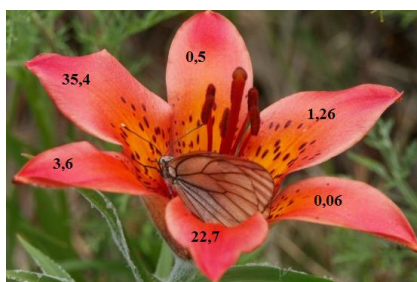
Правила игры: Суть игры заключается в том, что «Муммут отоннют» должен выйти из леса, а для этого учащиеся должны решить задания, например:

$$0,3 \cdot 0,2$$

0,5
0,06
0,6

А по правильным ответам собрать цветок, если цветок собран правильно, то «Муммут отоннют» успешно вышел из леса.

Правильный ответ:



Дидактическая игра «Боотур»

Тема: Умножение десятичных дробей

Цель: Закрепить умения и навыки умножения десятичных дробей

Время: 10 минут

Правила игры: Класс делится на две команды. Команды становятся в конце класса. Каждый участник прискакивает к доске и решает задание, если решит верно, то возвращается на место, далее прискакивает следующий участник и так далее. Первый игрок скачет в стиле «Куобах», второй «Кылыы», третий «Ыстанга», затем все повторяется т.е, четвертый «Куобах», пятый «Кылыы», шестой «Ыстанга» и т.д. Выигрывает та команда, которая завершит прыжки первым.

Дидактическая игра «Ким суоттуур – ол булар»

Тема: Среднее арифметическое

Цель: Научить находить среднее арифметическое чисел

Время: 5 минут

Правила игры: Учащиеся должны помочь страннику доехать до нужного места, а для того, чтобы помочь им нужно решить нижеприведенные задания:

Найти среднее арифметическое:

1. Ряды целых чисел от 1 до 9 включительно.
 - a) 1 - (о)
 - b) 8 - (р)
 - c) 5 – (т)
2. Ряды целых чисел от 0 до 9 включительно.
 - a) 4,5 – (у)
 - b) 5,5 – (к)
 - c) 6,5 – (ч)
3. Ряды целых чисел от 1 до 10 включительно.
 - a) 3,5 – (д)
 - b) 5,5 – (й)
 - c) 3,3 – (т)
4. Чисел 45 и 55.
 - a) 33 – (т)
 - b) 55 – (к)
 - c) 50 – (м)

5. Чисел 5,6 и 3,9
- a) 4,75 – (а)
- b) 4 – (в)
- c) 3,75 – (о)
6. Чисел 0,2 и 0,4
- a) 0 – (п)
- b) 0,3 – (а)
- c) 0,2 – (р)
7. Чисел 11, 22, 33.
- a) 22 – (д)
- b) 11 – (ц)
- c) 33 – (а)
8. Ряда целых чисел от 20 до 30 включительно.
- a) 15 – (л)
- b) 20 – (ы)
- c) 25 – (а)

Решив все задания правильно учащиеся узнают правильный ответ – ТУЙМААДА.

Дидактическая игра «Оһуор оонньуу»

Тема: Деление на десятичную дробь

Цель: Закрепить умения и навыки деления на десятичную дробь

Время: 10 минут

Правила игры: Класс делится на две команды. С каждой команды поочередно выходят к доске по одному представителю. Для каждой команды подготовлен набор карточек в виде якутского узора. Вышедшие к доске представители выбирают узор, сами изображают выбранный узор (на свою фантазию), а затем решают задание, написанное на оборотной стороне карточки.



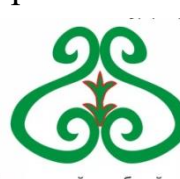
Бүөр ойуу - ситэ-хото илик
обо эбэтэр эдэр ыал ойуута



Кили-хара буолбут кил
уонна сиппит ыал ойуу



Бэйэ-бэйэлэрин сөбүлэнэр, ыал буолаары сылдыар
уоллаах кыыс көбүөрдэрэ. Икки ардыларыгар ыал
көбүөрэ үөскээн эрэр.



Эдэр ыал ойуута бүтэй
буолар. Бүөр эбэтэр сүрэх
ойуу



Сиппит ыал көбүөрдэригэр
ойох уонна эр. Дьингэ, иһинээби
көбүөрдэр биригэ ойууланаллар

Таким образом, дидактические игры с этнокультурным компонентом на уроках математики, считаем современным методом обучения и воспитания, обладающим образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Применение дидактических игр с этнокультурным компонентом приобщает учащихся к культуре родного народа, что способствует осознанию учеником себя личностью и частицей своего народа, возрождению и дальнейшему развитию культуры нашего народа.

Список использованной литературы:

1. Аникеева, Н.П. Психологический климат в коллективе. - М.: Просвещение, 1989.-224с.
2. Виленкин, Н.Я. Математика. 5 класс/ В.И. Жохов. – М.: Просвещение, 2014.- 280с.
3. Выготский, Л.С. Психология развития человека. - М.: Эксмо, 2005.-1136с.
4. Национально - региональный компонент, как мотивация на уроках математики в 5 – 6 классах. Интернет-ресурс.