Государственное учреждение образования
«Замосточская базовая школа Витебского района имени Героя Советского Союза В.О. Коноваленко»

Материалы из опыта работы

Воробьёвой Екатерины Николаевны, учителя начальных классов первой категории «Использование системы дидактических игр на уроках математики для формирования математической грамотности обучающихся на I ступени общего среднего образования»

Замосточье, 2026

Использование системы дидактических игр на уроках математики для формирования математической грамотности обучающихся на I ступени общего среднего образования/ Замосточская базовая школа Витебского района,
Е.Н. Воробьёва – аг. Замосточье: государственное учреждение образования «Замосточская базовая школа Витебского района имени Героя Советского Союза В.О. Коноваленко», 2026 – 18 с.

В статье представлен опыт педагогической деятельности. Тема работы актуальна, так как систематическое использование на уроках математики дидактических игр позволит обеспечить повышение математической грамотности учащихся, что содействует способности и готовности учащегося применять и интерпретировать математические знания в различных контекстах реального мира. Рекомендуется учителям начальных классов.

.

Современные дети «зависят» от информационных технологий, часто используют калькулятор, интернет для получения готового ответа, не понимая процесса решения задачи, уравнения, примеров. Учащиеся не видят, где и зачем им пригодятся математические знания, что снижает их мотивацию к обучению. Цифровые технологии прочно вошли в нашу жизнь, многим детям гаджеты заменяют игрушки, раскраски, книжки. Все эти факторы создают сложную картину, где дети, несмотря на обилие информации и доступность технологий, зачастую не развивают те математические навыки, которые необходимы для успешной адаптации в современном мире.

Одной из ключевых проблем современного образования является неумение учащихся применять школьные знания в реальных жизненных ситуациях. Учащиеся испытывают трудности при расчёте стоимости покупок, планировании времени, чтении расписания транспорта.

Современные дети – поколение визуалов. Большую часть информации они воспринимают зрительно, думают образами. Дети — визуалы требуют чёткого структурного плана действий, по которому надо работать. Чёткая схема описания, вывешенная на доске, спасёт таких учащихся от лишнего стресса и волнения. Здесь на помощь приходит именно игра, которая имеет конкретное, понятное ребенку содержание и игровую деятельность с четким планом действий.

Принимая эти факты во внимание, на своих уроках особое внимание уделяю формированию математической грамотности учащихся средствами игры. Играть и работать с большим увлечением начинают даже те ученики, которые учатся неохотно. Ведь игра не мотивирована конечными результатами. Мотив игры лежит в содержании самого игрового действия. «Не выиграть, а играть» — формула мотивации игры.

В практике профессиональной деятельности на уроках математики использую систему дидактических игр «Математика с интересом!», которая разработана в соответствии с разделами учебной программы по учебному предмету «Математика» для I — IV классов учреждений образования,

реализующих образовательные программы общего среднего образования, с русским языком обучения и воспитания». Цель обучения математике на I ступени общего среднего образования – формирование основ функциональной математической грамотности учащихся посредством приобретения ими опыта решения учебно-познавательных и учебно-практических задач. Система дидактических игр классифицирована по разделам: «Однозначные числа», «Двухзначные числа до 20», «Числа от 21 до 100», «Трёхзначные числа», «Многозначные числа от 1000 до 1000000». В данной системе представлены игры как индивидуальные, так и групповые.

Для работы в 1 классе по разделам «Однозначные числа», «Двухзначные числа до 20» с целью формирования у учащихся первоначальных умений и навыков чтения, записи, сравнения чисел первого десятка, образовывать числа путём прибавления единицы к предшествующему числу, складывать и вычитать однозначные числа на практической основе я использую игры: «Математический экспресс», «Математическая цепочка», «Крокодил», «Собери букет до 20», «Магазин», «Домино», «Накорми питомцев» и др.

Так, наглядному моделированию состава числа служит игра «Математический экспресс». Класс делится на две команды. На доске размещён паровоз и пустые вагоны. Игроки каждой команды получают карточки с числами (от 0 до 9). Учитель прикрепляет над паровозами карточку с «числом рейса» (например, 7 и 8). Учащимся сообщается, что паровоз тронется в путь, когда в каждый вагон заселятся «пассажиры - числа» и сумма этих чисел будет равна номеру «рейса». На выполнение задания даётся одна минута. Когда команды справились, вместе с учителем проверяют правильность ответов. Если ответ верный - команда получает 1 балл, если ответ неверный – право ответа переходит к другой команде. Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Складывать и вычитать однозначные числа на практической основе учащиеся учатся в игре «Домино». Играть можно индивидуально или в малых группах. Учитель раздаёт карточки, первым ходит игрок, у которого самая большая по значению карточка (например, 5+5=10). Следующий игрок должен

положить карточку таким образом, чтобы значение одной из её сторон совпало с числовым значением части цепочки домино на столе. Если у игрока нет подходящей карточки, то ход переходит к следующему. Игра заканчивается, когда один из игроков выложит все свои карточки. Он объявляется победителем.

Во время изучения раздела «Числа от 21 до 100» во 2 классе использую игры, которые формируют умения складывать и вычитать числа в пределах 100, определения времени по циферблатным часам, выражать значение длины в различных единицах измерения (метр, дециметр, сантиметр): «Построй числовую башню», «Детективы Длины», «Математическое Ралли на 100», «Это вам не Gismeteo», «Больной - здоровый», «Математический тренажёр - круг».

Так, закреплению умения складывать и вычитать числа в пределах 100, используя устные приёмы вычислений, способствует игра «Построй числовую башню». Класс делиться на команды или пары. По очереди игроки берут карточку из стопки «Задания на строительство». Решают пример, указанный в карточке, на время. Если ответ верный - игрок получает «строительный блок» и начинает строить башню. Если ошибся - не получает блок, карточка с заданием возвращается вниз стопки. Побеждает тот игрок, чья «Числовая башня» оказалась самой высокой.

Выражать значение длины в различных единицах измерения (метр, дециметр, сантиметр) учащиеся учатся в игре «Детективы Длины». Играют дети индивидуально или командами. Каждый игрок получает карточки с описанием объектов «Улику», «Карточку-задание для детективов», «Бланк расследования». Например, «Улика»: этот предмет находится на твоей парте. Его длина 3 дм 5 см. Что это? «Карточка-задание для детективов»: когда найдёшь объект, запиши его длину в сантиметрах в «Бланк расследования». Когда участник выполнил задание по одной «Улике», сдаёт свой «Бланк расследования» на проверку учителю и получает следующую пару карточек. За каждое верно выполненное задание участник получает 1 балл. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

В разделе «Трёхзначные числа» представлены такие игры, как «Берегите время!», «Мухобойка», «Математический снайпер», «Рукавички», «Магазин на новый лад», «Строители», «Фиксики» и др. Они развивают умения и навыки выполнять письменное умножение и деление трёхзначных чисел на однозначное число, формируют умение выполнять сравнение значений величин (сутки, час, минута, секунда), складывать и вычитать числа в пределах 1000.

Например, учащиеся в 3 классе в игре «Магазин на новый лад» учатся складывать и вычитать числа в пределах 1000, решать задачи на определение цены, количества, стоимости. На доске крепится наглядный материал с ценами на товары, каждому ученику раздаются «деньги», выбирается продавец. И начинается процесс. Учащиеся выбирают и покупают товары, считается сдача. Можно дать такие задания: хватит ли у тебя денег, чтобы купить тот или иной товар; какую сдачу ты получишь, совершив покупку, когда у тебя купюра в 20, 50, 100 рублей и др. Продавец выбирается каждый раз другой.

Очень сложно ученикам 3 класса дается тема «Минута. Определение времени на механических часах», поэтому я использую игру «Берегите время!». Каждый игрок получает картинку с механическими часами, где нужно определить время и соотнести его со временем на электронных часах, прикрепить под плакатами «Утро», «День», «Вечер», «Ночь». За правильное определение игрок получает очко. Если игрок ошибся - ход передаётся другому игроку. Обращается внимание на то, что одно и то же показание на механических часах соответствует двум показаниям на электронных часах.

В разделе «Многозначные числа от 1000 до 1000000» содержатся игры для учащихся 4 класса «Круг – тренажёр», «Сортируем мусор», «Смешарики», «Весы», «Своя игра», «Кубик Блума», «Рукавички», «Самый быстрый почтальон» и др., которые формируют умение выполнять устное и письменное умножение и деление многозначных чисел, выражать значения величин, решать простые задачи на определения скорости, времени, расстояния.

Так, в игре «Рукавички» учащиеся закрепляют умение выполнять устное и письменное умножение и деление многозначных чисел. Каждому игроку

выдаются половинки рукавичек с примерами. Задача игрока - найти половинки с ответами и соединить их. Например: «76:19» = «4». Если пара найдена правильно - игрок оставляет её себе. Если соединение неверное - половинки возвращаются в общий набор. Побеждает тот, кто собрал больше «Рукавичек» (примеров с ответами).

Закрепить умение решать простые задачи на определения скорости, времени, расстояния поможет игра «Гонки знаний». На доске расположено игровое поле с «трассой». Класс делим на 2 команды, которым необходимо по очереди решить задачи и продвинуть свою машинку по трассе. Если задача решена верно - машинка команды продвигается вперёд. Если в решении допущена ошибка - машинка остаётся на месте. Побеждает команда, чья машинка первая доедет до «Финиша».

Игры разделов «Трёхзначные числа», «Многозначные числа от 1000 до 1000000»: «Кубик Блума», «Круг - тренажёр», «Весы», «Математическое лото», «Магазин на новый лад», «Своя игра «Нескучная математика», «Самый быстрый почтальон» способствуют формированию умения решать простые задачи, выполнять устное и письменное сложение и вычитание, умножение и деление многозначных чисел, выражать значения величин, пользоваться изученной математической терминологией. Данные игры могут быть адаптированы для учащихся 1 – 4 классов.

Например, Своя игра «Нескучная математика» можно использовать на этапах проверки домашнего задания, контроля знаний и способов действия. Можно использовать не все рубрики игры, а две. В одной из них будут вопросы для закрепления материала по уроку. Класс делится на две команды. Команды по очереди выбирают рубрику и стоимость вопроса (чем выше балл, тем сложнее вопрос). Если команда отвечает правильно, шестигранник отдаётся ей. Если команда отвечает неправильно, шестигранник убирается с доски на стол. Ход переходит другой команде независимо от правильности ответа предыдущей команды. В конце игры команды подсчитывают баллы. Побеждает

команда, которая набрала большее количество баллов. Можно играть индивидуально.

В игре «Самый быстрый почтальон» учащиеся закрепляют умения сложения и вычитания чисел в пределах 1000 в случаях, основанных на вычислениях в пределах 100. Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек (писем), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезные цифры, обозначающие числа от 0 до 10). Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие «дома». Побеждает тот, кто быстро и правильно «разнесёт почту».

Данный опыт не исключает возможности использования, наряду с дидактическими играми, иных методов, применяемых в повседневной деятельности педагога. Ведь внедрение дидактической игры в урок математики требует тщательной подготовки и продуманного подхода. Игровые приемы и ситуации должны быть направлены развитие у учащихся способности понимать, применять и анализировать математические знания в различных контекстах реальной жизни, повышая их мотивацию к обучению и уверенность в своих математических способностях.

Иными словами, это не просто «играем на уроках», а целенаправленное использование дидактических игр как эффективного инструмента для достижения конкретных образовательных целей - формирование математической грамотности и её практического применения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Урбан, М.А. Теоретические основания формирования математической функциональной грамотности учащихся на I ступени общего среднего образования/ М.А. Урбан// Пачатковая школа.- 2022.-№6.- С.24-31.

2. Урбан, М.А. Методические аспекты формирования математической функциональной грамотности учащихся на I ступени общего среднего образования/ М.А. Урбан// Пачатковая школа.- 2022.-№8.- С.6-11.

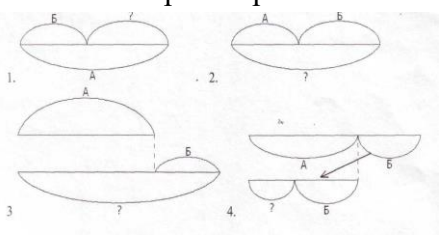
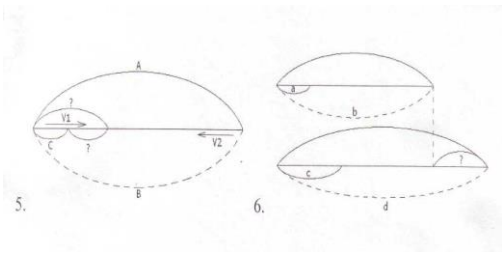
3. Урбан, М.А. Компетентностно – ориентированные задания в начальном обучении математике /М.А. Урбан// Пачатковая школа.- 2017.- №8. – С. 20-25.

4. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учеб.пособие / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с

5. Учебная программа по учебному предмету «Математика» для I - IV классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования, с русским языком обучения и воспитания» [Электронный ресурс].-Режим доступа: https://adu.by/images/2025/08/Uchebnye_programmy/Nachalnaya-shkola/Uch-pr-Matematika-1-4-2025-rus.pdf - Дата доступа: 24.02.2026.

Приложение 1

Методики для определения уровня сформированности математической грамотности

Диагностический инструментарий	Задание
Методика «Нахождение схем к задаче» А.Н. Рябинкиной (сформированность учебно-познавательных мотивов, моделирование)	Найти правильную схему к каждой задачи. В схемах числа обозначены буквами. 1.Миша сделал 6 флажков, а Коля на 3 флажка больше. Сколько флажков сделал Коля? 2.На одной полке 4 книги, а на другой на 7 книг больше. Сколько книг на двух полках? 3.На одной остановке из автобуса вышло 5 человек, а на другой вышли 4 человека. Сколько человек вышли из автобуса на двух остановках? 4.На велогонке стартовали 10 спортсменов. Во время соревнования со стартасошли 3 спортсмена. Сколько велосипедистов пришли к финишу? 5.В первом альбоме 12 марок, во втором — 8 марок. Сколько марок в двух альбомах? 6.Маша нашла 7 лисичек, а Таня — на 3 лисички больше. Сколько грибов нашла Таня? 7.У зайчика было 11 морковок. Он съел 5 морковок утром. Сколько морковок осталось у зайчика на обед? 8.На первой клумбе росло 5 тюльпанов, на второй — на 4 тюльпана больше, чем на первой. Сколько тюльпанов росло на двух клумбах? 9.У Лены 15 тетрадей. Она отдала 3 тетради брату, и у них стало тетрадей поровну. Сколько тетрадей было у брата? 10.В первом гараже было 8 машин. Когда из него во второй гараж переехали две машины, в гаражах стало машин поровну. Сколько машин было во втором гараже?  
«Диагностика по	1.Сколько сдачи ты получишь, если у тебя 2 купюры по 50 руб., а ты

выявлению уровня сформированности математической грамотности у обучающихся 3 классов» Л.Р. Павловой (финансовые задачи)	купишь: один сок, который стоит 23 руб. и одно мороженое, которое стоит 37 руб.? 1) 40 руб. 2) 13 руб. 3) 27 руб. 4) 48 руб. 2.В 1981 году простой карандаш стоил 3 коп. Сколько карандашей можно было купить на 1 рубль? 1) 1 к. 2) 2 к. 3) 3 к. 4) 4 к. 3.Определи сумму, на которую ты можешь купить в магазине 3 продукта. По какой сумме ты можешь их купить, если в результате ты заплатишь продавцу 108 рублей. 1) 39+44+26 2) 28+57+23 3) 41+42+25 4) 51+33+26 4.Солнце взошло в 5 ч 55 мин утра, а зашло в семь часов вечера. Какова продолжительность светового дня? ____ч ____мин 5.Мама отправила Петю в магазин со списком продуктов, которые необходимо купить. Список: молоко, хлеб, сметана. Цена: молоко-3р, хлеб- 2р 40 коп, сметана- 4р50коп. Сколько рублей составляет стоимость всей покупки. Обоснуй свой ответ. Сколько сдачи принесет Петя, если мама дала ему 30 рублей?
«Диагностика по выявлению уровня сформированности математической грамотности у обучающихся 4 классов»	1.Рассчитай стоимость экскурсионной поездки, если известно, что в поездку отправилось 15 учащихся, а цена одного билета 1250 рублей. 1) 18850 2) 18800 3) 18750 4) 19750 2.Катя продиктовала Лене номер своего мобильного телефона «Восемь,

Л.Р. Павловой

семьсот пять, шестьсот двадцать один, триста шесть». Укажите номер телефона, записанный Леной.

1) 8 705 621 306
2) 8 750 621 360
3) 8 705 621 36
4) 8 750 612 306

3. Чтобы сдать нормативы по бегу на короткие дистанции по физкультуре, ученику необходимо пробежать дистанцию на 25 м и на 50 м. При этом необходимо, чтобы общая дистанция, которую пробежит ученик, равнялась 250 м. Сколько раз ученик может пробежать дистанцию в 25 и 50 м, чтобы сдать нормативы?

1) 4 раза на 25 м и 3 раза на 50 м
2) 4 раза на 25 м и 5 раз на 5 м
3) 2 раза на 25 м 4 раза на 50 м
4) 2 раза на 25 м и 3 раза на 50 м



4.Рабочий день мамы заканчивается в шесть часов вечера. Путь домой занимает 15 минут. В какое время мама войдет в свою квартиру? Изобрази это время на циферблате.

5.Бабушка решила приготовить манты. Для этого написала список продуктов и их количество. После исследования цен в супермаркетах, составила таблицу, куда выписала цены по каждому продукту

Продукты	Названия супермаркетов		
	«Витебские продукты»	«Копеечка»	«Евроопт»
Мясо	460	450	420
Мука (1 кг)	47	55	41
Картофель	33	35	34
Лук	20	24	22
Соль	21	15	19
Масло 1 л (подсолнечное)	122	117	115

Определите, в каком супермаркете бабушке экономично сделать закуп продуктов?

Приложение 2

Конспект урока по математике (4 класс)

Тема: Письменное умножение многозначного числа на однозначное число с переходом через разрядную единицу.

Тип урока: комбинированный.

Цель: планируется, что к концу урока учащиеся будут:

- **знать** алгоритм письменного умножения многозначного числа на однозначное число с переходом через разрядную единицу.

- **уметь** использовать алгоритм для выполнения письменного умножения многозначного числа на однозначное число с переходом через разрядную единицу;

- выполнять письменное умножение числовых значений длины на однозначное число.

Задачи воспитания и развития:

- создавать условия для ознакомления с алгоритмом письменного умножения многозначного числа на однозначное число с переходом через разрядную единицу;

- создавать условия для развития мышления, внимания, для повышения познавательной активности учащихся;

- способствовать формированию математической грамотности через дидактические игры;

- содействовать воспитанию интереса к математике, умение работать в команде.

Ход учебного занятия:

I.Организационный этап

- Приветствие, настрой на работу.

- Приём «Передай улыбку»: учитель улыбается детям, затем по цепочке учащиеся улыбаются соседу по парте. С таким солнечным настроением и начинается урок.

II. Этап проверки домашнего задания

Домашнее задание стр.131, №1,2. У вас на партах лежат сигнальные карточки, если задание выполнено правильно- поднимите зеленый цвет, если допущена ошибка- красный. *Прием "Светофор"*

III. Актуализация опорных знаний учащихся

Игра «Круг-тренажёр». Возле доски работают четыре учащихся, у каждого свой круг с числами, которые нужно умножить на 4, по команде дети начинают вписывать ответы снаружи круга. Весь класс работает в тетрадях по вариантам. Зарабатывает балл тот, кто справиться быстрее всех и без ошибок.

IV.Определение цели совместной деятельности

Учащиеся получают карточки с заданием, работают с комментарием алгоритма. Решают в столбик.

1) Расстояние от Минска до Могилева 198 км, высчитаем расстояние, которое мы проедем туда и обратно.

2) Расстояние от Могилева до Гомеля 176 км, высчитаем расстояние, которое нужно туда и обратно. (176 км*2).

3) Расстояние от Бреста до Гродно 568 км. (568*2).

- Возникла проблема, потому что еще не изучали алгоритм умножения многозначного числа на однозначное число с переходом через разрядную единицу. Формулируют тему урока и ставят цель.

V.Этап усвоения новых знаний и способов действий

Игра «Рукавички». Играют в парах. Учитель раздаёт половинки рукавичек с примерами. Задача игроков - найти половинки с ответами и соединить их. Например: 168*3 = 504. Если пара найдена правильно - игрок оставляет её себе. Если соединение неверное - половинки возвращаются в общий набор. Побеждает тот, кто собрал больше «Рукавичек» (примеров с ответами).

Далее работа по учебнику стр.132 № 1. Учащиеся решают примеры с комментарием.

Физкультзарядка для глаз

VI.Этап закрепления новых знаний и способов действий

Решаем задачу на стр. 132, №4 с комментированием.

- Для работы над задачей учитель использует кубик Блума. Бросается кубик, какая цифра выпадет на кубике, учащейся должен ответить на вопрос.

Физкультминутка (видео Белорусочка)

VII.Этап коррекции знаний и способов действий

Игра «Математическая эстафета». На доске для каждой команды написаны 3 примера (568*2, 23164*6, 27282*3, 34456*5, 348*2, 56432*4). Учащиеся по очереди подбегают, решают по одному этапу примера и передают мел следующему. Важно не только быстро решить, но и правильно оформить переход через разряд.

Игра «Самый быстрый почтальон». Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек (писем), на обратной стороне которых записаны выражения на умножения. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезные цифры, ответы). Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие «дома». Побеждает тот, кто быстро и правильно «разнесёт почту».

VIII.Этап контроля и самоконтроля знаний и способов действий

Игра «Своя игра». Правило игры, поднимаем руку, выбираем категорию и цену, отвечаем на вопрос, если ученик затрудняется ответить, тогда дается возможность ответить классу.

Рубрики:

«Нескучная математика»

10 баллов: Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Ответ: Все)

20 баллов: Что легче килограмм железа или килограмм сена? (Ответ: Одинаково)

30 баллов: Сколько раз нужно отмерить, чтобы один раз отрезать? (Ответ: 7 раз, согласно известной поговорке)

40 баллов: Стоит дуб, а на дубе 12 веток, на каждой ветке по 4 яблока. Сколько всего яблок? (Ответ: На дубах яблоки не растут)

50 баллов: У бабушки Даши был внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Ответ: Один)

60 баллов: Как разделить 5 яблок между пятью детьми, чтобы каждый получил по яблоку, и одно яблоко осталось в корзине? (Ответ: Один ребенок должен взять яблоко вместе с корзиной)

«Смекалка»

10 баллов: С какого разряда начинается умножение многозначного числа на однозначное число? (с разряда единиц первого класса)

20 баллов: 126*3=368. В каком разряде не прибавлена единица от перехода через разряд. (в разряде десятков)

30 баллов: Если при умножении единиц получилось число 24, то цифру 4 я пишу под единицами, а цифру 2…(запоминаю и прибавляю к десяткам после их умножения).

40 баллов: Реши пример 115*3 (345)

50 баллов: Наш автобус едет со скоростью 112 км/ч. Какое расстояние он проедет за 5 часов? (560 км)

60 баллов: повтори алгоритм письменного умножения многозначного числа на однозначное число с переходом через десяток

IX.Этап информации о домашнем задании

Стр. 133 № 1,2. Решите примеры на умножение в столбик с переходом через разрядную единицу. Творческое задание: составь 5 пример на умножение с переходом через разряд.

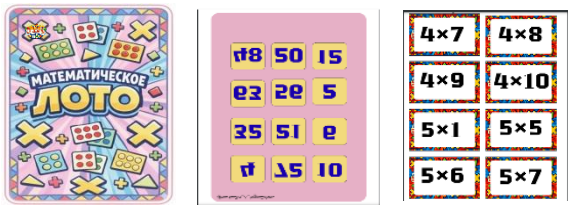
X. Этап подведения итогов занятия. Рефлексия.

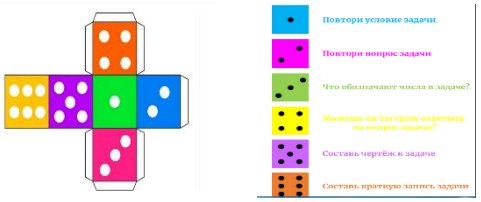
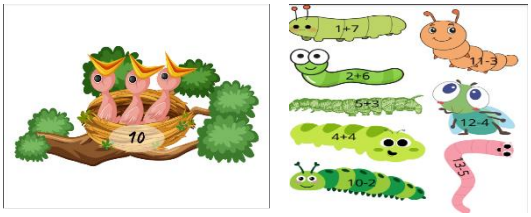
- Какую цель мы ставили в начале нашего урока? Что мы узнали? Чему научились?

Самооценка «Батарейка»: учащиеся оценивают результаты своей деятельности на уроке, закрашивая заряд батарейки.

Приложение 3

Примеры дидактических игр «Математика с интересом!»

Название	Функциональная цель	Визуальный образ игры
«Домино»	Формировать умение выполнять устное умножение и деление чисел в пределах 100	
«Магазин на новый лад»	Формировать умение складывать и вычитать числа в пределах 1000, решать задачи на определение цены, количества, стоимости.	
«Берегите время!»	Определение времени по циферблатным часам, формировать умение выполнять сравнение значений величин (сутки, час, минута, секунда).	
«Рукавички»	Закреплять умение выполнять устное и письменное умножение и деление многозначных чисел.	
«Гонки знаний»	Закрепление умения решать простые задачи на определения скорости, времени, расстояния	
«Весы»	Сравнение предметов по массе, знакомство с весами, массой предметов.	

«Мухобойка»	развитие умений и навыков выполнять письменное умножение и деление трёхзначных чисел на однозначное.	
«Кубик Блума»	Формирование осознанности при решении задачи.	
«Накорми птенцов»	Формирование умений складывать и вычитать однозначные числа на практической основе	
«Покорми собаку. Уравнения»	Формирование умения решать уравнения	