**Кошелева Марина Фёдоровна**,

олигофренопедагог, учитель математики

первой квалификационной категории

ГБОУ АО «Киземская специальная (корр.)

общеобразовательная школа-интернат»

**Игровые технологии**

**на уроках математики в коррекционной школе.**

***« Без педагогической игры на уроке***

***невозможно увлечь учеников в мир знаний***

***и нравственных переживаний, сделать их***

***их активными участниками и творцами урока»***

***Ш.А. Амонашвили.***

В специальной (коррекционной) общеобразовательной школе 8 вида обучаются дети с нарушением интеллекта. Многим детям особенно трудно дается усвоение программного материала по математике. Все чаще приходится слышать, что дети не активны на уроке, их трудно заинтересовать, оценка уже не является таким важным стимулом, как раньше. Даже при четко продуманной работе педагога нередко мы видим равнодушные глаза детей. Поэтому приходится задумываться над тем, что можно сделать, чтобы каждый ребенок получал удовольствие от учебы.

Работая в коррекционной школе 8 вида вот уже 20 лет, я хорошо изучила особенности таких детей. Дети со сниженным интеллектом довольно инертны, вялы, рассеянны, интеллектуально пассивны, у них отсутствуют интересы к мыслительной деятельности. Практика работы с такими детьми показала, что если у детей появляется интерес к предмету, то и значительно повышаются их познавательные способности. Проявление интереса к предмету можно добиться путём применения новых современных или, как их сейчас называют, инновационных технологий в обучении. На своих уроках я успешно применяю многие из известных на данный момент нововведений, одним из которых является игра. **Слайд** Немаловажная роль отводится играм на уроках математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функцией, которые действуют в органическом единстве.

Актуальность применения игровых технологий на уроках математики я вижу в том, что: **Слайд**

- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной

организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их

общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности,

неподдельного интереса;   
- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;   
- в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и

явлениях окружающего мира;   
- игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства

предметов, выявлять их существенные признаки;   
- игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;   
- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным

и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает

преодоление трудностей в усвоении учебного материала;   
- разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная

умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному

предмету.   
- игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя

их мышление, внимание, творческое воображение. 

**Слайд** Осмысление накопленного опыта позволяют выделить следующие виды дидактических игр, используемые на уроках математики:

* + игры – упражнения;
  + игры – путешествия;
  + сюжетная (ролевая) игра;
  + игра – соревнование.

**Слайд. Игры – упражнения.** Они занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях.

В своей практике я часто использую игру, которую называю « *Художник*». **Слайд**. Для проведения данной игры необходимы карточки двух видов: одна с примерами , другая с набором чисел. Задача детей решить предложенные примеры, а затем найти данные ответы на второй карточке и соединить их последовательно. В результате должен получиться рисунок. **Слайд**. Учащимся старших классов усложняю тем , что примеры они отыскивают сами по заданным столбцам и строкам. В завершении работы предлагаю учащимся свой рисунок раскрасить. **Слайд**. Задания разнообразны и обязательно дифференцированы.

**Слайд**. Игры – упражнения в виде презентаций позволяют значительно экономить время и к тому же они очень привлекают внимание детей. Например, игра ***« куда причалит лодка?»*** позволяет не только закрепить умение выполнять внетабличное умножение, но и делает процесс обучения интересным, создает бодрое настроение, снимает утомляемость. С удовольствием играем в « хоккей», закрепляя таблицу умножения.

**Слайд Игры – путешествия**. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Кроме этого, материал таких уроков ненавязчиво обогащает словарный запас, развивает речь, активизирует внимание. Конечно, урок – путешествие требует большой предварительной подготовки, специального подбора материала, логической увязки каждого упражнения с идей урока. Но зффект таких уроков колоссален, нет ни одного скучающего ребенка на уроке.

**Слайд**. «Веселый математический поезд» - так называлось внеклассное мероприятие для учащихся 5-6 кл. Команды – участницы посетили несколько занимательных и интересных станций, на каждой из которых учащихся ждали нелегкие испытания. Игра вызвала эмоциональный подъем, дети получили массу удовольствия.

**Слайд Сюжетная (ролевая) игра** отличается тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. В своей практической деятельности использую такие формы проведения уроков как деловые игры, в процессе которых на основе игрового замысла моделируется реальная обстановка, в которой выполняются конкретные действия. **СЛАЙД** **Игра «Биржа знаний»**, в которую я включила строго определенную тему «Действия с десятичными дробями», позволила еще раз закрепить знания и умения учащихся по данной теме**. СЛАЙД** Класс делила на «фирмы», таким образом, чтобы в составе каждой фирмы были учащиеся с разными математическими способностями. Далее дети выбирали своего **брокера** (капитана команды). В начале игры фирмы зарабатывали первоначальный капитал, выполнив ряд устных упражнений. **Слайд.**На заработанные деньги они «покупали» акции, представлявшие из себя ряд заданий по теме «действия с десятичными дробями». Чем сложнее задание, тем дороже акция. Акции фирмы приобретали в «фондовой бирже», занимался этим брокер (капитан). Закупив акции, фирма приступала к работе, т.е. начинала выполнять задания, представленные в акциях. По окончании работы акции сдавали обратно в фондовую биржу на проверку. Если задание верно, тогда фирма получала из банка двойную стоимость акции. «Арбитражная комиссия» в ходе игры могла оказать помощь учащимся в решении задания, но эта услуга была платная. **ТАБЛИЦА ИТОГОВ** Клерки, служащие фондовой биржи, заполняли таблицу итогов, по которой можно было проследить работу каждой из фирм. Фирма, которая смогла получить прибыль, в конце игры получала лицензия на право дальнейшего существования. **ЛИЦЕНЗИЯ**. Эта игра позволила увидеть не только уровень сформированных навыков у учащихся, но и умение детей работать самостоятельно.

**Слайд Игра – соревнование** может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

**Слайд**. Особенно учащимся нравятся игры, составленные по аналогии с телевизионными. Для учащихся среднего звена в своей практике на уроках обобщения часто использую игру ***« кто хочет стать отличником***?» В начале игры идет отбор игроков среди присутствующих: тот, кто ответит правильно, становится игроком. Условия игры: 15 вопросов,3 подсказки: помощь зала, помощь друга,50х50. После ответа на 5 вопрос игрок получает первую пятерку, ответив на 10-ый вопрос – вторая пятерка. Ответ на 15- ый вопрос дает еще одну пятерку. Данная игра носит не только обучающий характер, но и воспитывает в детях самостоятельность, упорство, желание победить.

**Слайд**. Игра ***« крестики- нолики»***, может проводиться как внутри одного класса, так и при создании сборных команд. Играющих 2 команды (крестики и нолики) выбирается жюри – 3 человека, остальные – болельщики. Перед началом игры вывешивается игровое поле с названием конкурсов. В каждом конкурсе принимают участие обе команды. Жюри оценивают игру, и объявляет результат в конце каждого конкурса путем поднятия табличек с изображением «x» или «o». Та команда, которая побеждает в данном конкурсе, ставит на игровом поле свой знак (крестик, нолик). Следующий конкурс всегда выбирает проигравшая команда. Победит та команда, чей знак чаще повторяется на игровом поле. Такая игра, где предполагается групповое участие детей, воспитывает в них терпимость друг к другу, умение выслушать своих товарищей, работать в коллективе и принимать коллективные решения.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимодополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

**Слайд. Требования к организации игры на уроке:**

- Игра должна быть построена на интересе.   
 - Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной

деятельности учащихся.

- Игра должна быть доступной для учащихся данного возраста, цель игры - достижимой, а оформление – красочным и разнообразным.   
 - Обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа.

- В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся.В этом случае завоевание победы для выигрыша – очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности.   
 - Особо важна роль активности учащихся во время проведения игры. В противном случае учитель не получит желаемого результата от урока, а время, отведенное на игру, окажется просто потерянным.

**Слайд. В.А.Сухомлинский писал**: «Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В играх активизируется внимание детей, творческая фантазия, формируются вычислительные навыки, нравственные качества личности, развивается чувство ответственности, коллективизма, дисциплина, воля, характер.