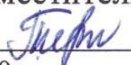


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Бажирская основная общеобразовательная школа

Согласовано:

Заместитель директора по УВР

 Терещенко Н.В.
«30» августа 2019 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ Бажирская ООШ
Чепурин В.Л.
«30» августа 2019 г.



Методическая разработка по математике
«Применение игровых приемов на уроках математики»
(5-9 класс, АООП, вариант 1)

Составитель: Чепурин Лариса Леонидовна, учитель математики и географии

Прошла экспертизу на заседании
школьного методического объединения
учителей точных наук (Протокол № 1 от 30.08.2019)
Утверждена приказом директора МБОУ Бажирская
ООШ № 91в-ОД от 30.08.2019

Введение

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности.

Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей. Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся.

В связи с этим особое значение приобретают современные образовательные технологии, в том числе и игровые.

Развивать у учащихся познавательные процессы помогают дидактические игры. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей. В различных системах обучения детей с нарушениями игре отводится особое место. Игра для ребенка - не просто интересное времяпрепровождение. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей, поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальные условия жизнедеятельности.

Методологической основой исследования являются основные положения теории игровой деятельности, разработанные классиками русской и советской педагогики

К.Д. Ушинским, Н.К. Крупской, А.С. Макаренко, А.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: В.Н. Аванесовой, З.М. Богуславской, А.К. Бондаренко, Ф.Н. Блехер, Л.А. Венгером, Е.Ф. Иваницкой, Е.И. Радиной, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, А.П. Усовой, Б.И. Хачапуридзе.

Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Не секрет, что в наш быстро переменчивый век, живущий в невероятном темпе, важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении. Темпы роста объемов учебного материала диктуют свои условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество. Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня качества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний. Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра, как один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения.

Математика, один из важнейших предметов, преподаваемых в школе. На этих уроках у детей развивается фонематический слух, речь, словарный запас, мелкая моторика рук и многое другое, что помогает в формировании психологических (мышление, память, внимание, речь) и физических качеств ребенка. Поэтому использование в педагогической практике дидактических игр по математике крайне актуально для детей с нарушениями интеллекта.

Глава 1. Психолого-педагогическое обоснование использования игровых технологий в процессе обучения детей с нарушениями интеллекта.

1.1. Психофизиологические особенности детей с умственной отсталостью.

Школьный возраст – это возраст, когда даже не выявленная ранее умственная отсталость становится очевидной. Исследования Л.С.Выготского, А.Р.Лурия, К.С.Лебединской, В.И.Лубовского, М.С.Певзнера, Г.Е.Сухаревой и других дают веские основания относить к умственной отсталости только те состояния, при которых отмечается необратимое нарушение преимущественно познавательной деятельности, вызванное органическим поражением головного мозга.

Умственная отсталость – это не просто «малое количество ума», это качественные изменения всей психики, всей личности в целом. У умственно отсталых детей имеются грубые изменения в условно-рефлекторной деятельности, разбалансированность процессов возбуждения и торможения, нарушения взаимодействия сигнальных систем. И как следствие – аномалия психического развития ребенка, включающая:

- недоразвитие познавательных процессов, и, прежде всего - восприятия; отмечается также узость объема восприятия, его фрагментарный характер и низкая активность этого процесса;
- бессистемное мышление, при котором вычленяются лишь наиболее заметные части предметов, не устанавливаются связи между отдельными частями предметов и отдельными предметами;
- нарушения памяти;

- трудности в воспроизведении образов восприятия, представлений: фрагментарность, недифференцированность образов мешает развитию познавательной деятельности;
- дефекты всех сторон речи (фонетической, лексической, грамматической); затруднен звукобуквенный анализ и синтез, восприятие и понимание речи; снижена потребность в речевом общении;
- недостатки внимания (малая устойчивость, трудности распределения, замедленная переключаемость); особенно страдает непроизвольное внимание: если работа неинтересна, дети ее просто бросают; они не могут долго ни на чем сосредоточиться;
- нарушение эмоционально-волевой сферы (недоразвитие эмоций, нет оттенков переживаний, переживания неглубокие и неустойчивые; апатия может неожиданно смениться эйфорией);
- нарушение деятельности: несформированность навыков учебной деятельности, недоразвитие целенаправленности деятельности, трудности самостоятельного планирования собственной деятельности; неумение соотнести получаемые результаты с ранее поставленной задачей и оценить результат; не критичность к своей работе.

Основные затруднения — в школьной успеваемости, задержка в обучении чтению и письму, вычислительным умениям. Возможна частичная компенсация благодаря социальному окружению. Дети с лёгкой умственной отсталостью могут овладеть несложными трудовыми навыками. Возможно обучение неквалифицированному ручному труду.

После обучения в специальных школах или классах, находящихся при массовых школах, или после обучения и воспитания в домашних условиях многие из них социально адаптируются и трудоустраиваются.

Все эти особенности необходимо учитывать при обучении детей с нарушениями интеллекта.

1.2. Особенности обучения математике детей с нарушениями интеллекта

Одно из направлений подготовки учащихся с нарушениями интеллектуального развития к самостоятельной жизни — обучение детей математике. В программе по математике учитываются различные возможности умственно отсталых учащихся в овладении учебным материалом. Овладение даже элементарными математическими понятиями требует от ребенка достаточно высокого уровня развития таких процессов логического мышления, как анализ, синтез, обобщение, сравнение. Поэтому учитель, прежде чем приступить непосредственно к самой теме, должен выяснить, какие именно особенности усвоения математических знаний, умений и навыков имеются у детей с выраженными нарушениями интеллекта.

Детям с выраженными нарушениями интеллекта свойственна полная неспособность к отвлечению от конкретной ситуации. Суждения детей с нарушениями интеллектуального развития бедны, и большая их часть заимствована у окружающих. Логические процессы проходят на очень низком уровне. Возможно обучение таких детей порядковому счету, механическое заучивание таблицы

умножения, отвлеченный счет недоступен. Трудности при обучении математике вызываются также несовершенством зрительного восприятия и моторики учащихся. Они часто путают цифры 3, 6 и 9, 2 и 5, 7 и при чтении, и при письме под диктовку. Несовершенство моторики детей с выраженными нарушениями интеллекта создает значительные трудности в пересчете предметов: ученик называет один предмет, а берет или отодвигает сразу несколько предметов, то есть название чисел опережает показ или, наоборот, показ опережает название чисел. У детей с нарушениями интеллекта с большим трудом вырабатываются новые условные связи, а, возникнув, они оказываются непрочными и, главное, недифференцированными. Слабость дифференциации нередко приводит к уподоблению знаний. Причины уподобления знаний неоднородны. Одна из причин, по мнению исследователей, состоит в том, что приобретенные знания сохраняются неполно, неточно, объединение знаний в системы происходит с трудом. Другая причина слабой дифференциации математических знаний состоит в том, что происходит отрыв математической терминологии от конкретных представлений, непонимание конкретной ситуации задачи, математических зависимостей и отношений между данными, а также между данными и искомыми. Отмечается «застывание» на принятом способе решения примеров, задач. Бедность словаря, непонимание значений слов и выражений создают значительные трудности в обучении математике.

Для успешного обучения детей с нарушениями интеллекта учитель должен хорошо изучить состав учащихся, знать причины умственной отсталости каждого ученика, особенности его поведения, определить его потенциальные возможности, с тем, чтобы наметить пути включения его в работу. Математические понятия выражают сложные отношения и формы действительного мира: количественные, пространственные, временные представления, представления о форме и величине. Абстрактность объектов математики, с одной стороны, и конкретность наглядно-действенного и наглядно-образного характера мышления младших школьников, с другой, — создают объективные трудности в отборе содержания знаний, методов и способов их представления для обучения.

Исследователи доказали, что математика содержит необходимые предпосылки для коррекции интеллекта и личности умственно отсталых учащихся, для развития познавательных возможностей.

Чтобы усовершенствовать процесс умственного развития ребенка, необходимо целенаправленно обучать его умению мыслить. Для более эффективного обучения детей с ограниченными возможностями важно на уроках использовать такое средство обучения, как дидактическая игра.

1.3 Дидактическая игра как средство обучения

Дидактическая игра (игра обучающая) — это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Как уже было сказано выше, игры направлены на решение конкретных задач обучения детей, но, в то же время, в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Игровая деятельность как ведущая не потеряла своего значения. Л. С. Выготский писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде». Отсюда следует, что опора на игровую

деятельность, игровые формы и приёмы - это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»).

Существуют различные трудности адаптации при поступлении в школу ребенка с нарушением интеллекта (освоение им новой роли - роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями). Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка». Для младших школьников познавательные потребности являются ведущими, и школьник будет проявлять максимум активности до тех пор, пока не исчезнет чувство новизны, интерес к предметному познанию.

А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы, которые могут быть использованы на уроках математики с целью повышения эффективности обучения.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик.

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие *структурные составляющие дидактической игры*:

1) дидактическая задача; 2) игровая задача; 3) игровые действия; 4) правила игры; 5) результат (подведение итогов).

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи. В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше.

Дидактическую игру и урок противопоставить нельзя. Цель дидактических игр и игровых приемов обучения – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Самое главное, и это необходимо еще раз подчеркнуть - дидактическая задача в дидактической игре осуществляется через игровую задачу. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознается. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие – и педагог становится на путь прямого обучения.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка. Для взрослого она – способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Выше сказанное позволяет определить следующие *функции игровых приемов и дидактических игр*:

1) функция формирования устойчивого интереса к учению и снятию напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
2) функция формирования психических новообразований;
3) функция формирования собственно учебной деятельности;

- 4) функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
- 5) функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- 6) функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Нас интересуют функции 3 и 4, на которых мы в дальнейшем остановимся.

Итак, дидактическая игра - это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы у детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Игра позволяет сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе заметно облегчит его, так как игровая деятельность привычна для ребенка. Положительные эмоции значительно облегчают процесс познания.

Организовать и провести дидактическую игру - задача достаточно сложная для педагога. Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоют в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога - направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также на уроках разного типа. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Опытные учителя утверждают, что игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность. Безусловно, в процессе обучения дидактическая игра - вторичный этап.

Существуют различные классификации развивающих игр. По характеру познавательной деятельности игровые занимательные задания можно отнести к следующим группам:

- *игры, требующие от детей исполнительской деятельности*
- *игры, требующие воспроизведения действия*
- *игры, включающие элементы поиска и творчества.*
- *игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними.*

1.4 Особенности применения дидактических игр на уроках математики при обучении детей с нарушениями интеллекта

Одним из эффективных методов обучения детей с нарушениями интеллекта в начальной школе и приемов работы в последующих классах является дидактическая

игра. Наряду с заданиями она нацелена на закрепление изученного материала, на активизацию речевой и мыслительной деятельности школьников. Однако в отличие от математических заданий игра воздействует в первую очередь на эмоциональную сферу ребенка. Поэтому во многих случаях она является наиболее эффективным средством повышения речевой мотивации и отработки необходимых умений и навыков.

В практике работы школы иногда смешивают дидактическую игру и задание. По всей вероятности, это происходит из-за общности задач, которые решаются данными методами. При этом упускается из виду тот факт, что дидактическая игра кроме познавательных задач имеет собственно игровые задачи, через реализацию которых и достигается основная цель обучения.

Исходя из игровой задачи, школьники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают ее более интересной.

Мыслительные операции, которые осуществляются умственно отстающими учениками, должны быть правильно дозированы. В противном случае игра становится для детей либо утомительной, либо вообще недоступной. Вот почему, отрабатывая игровые правила, необходимо ограничивать их количество двумя-тремя условиями.

Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней педагога, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Помощь должна быть, по возможности, скрытой от других учеников, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создалось впечатление равноценности их участия.

Выбор дидактической игры обуславливается целями, содержанием, этапом урока, на котором она проводится. Так же сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. В связи с этим она не имеет права быть только развлекательным элементом занятий. Дидактическая игра может быть использована на различных этапах урока. Особенно целесообразны дидактические игры на этапах повторения и закрепления. Место и характер игры определяет учитель, исходя из работоспособности класса, его возбудимости или заторможенности, из сложности материала. Игре свойственны определенный темп, ритм; в процессе ее недопустимы пространные объяснения; правила должны излагаться кратко, доступно, лаконично. Снижает интерес обилие замечаний дисциплинарного характера, пассивное ожидание ребенком своего участия в игре.

Учитель должен сам показать живой интерес к игре, увлечь учащихся. В некоторых играх он создает ситуацию ожидания, загадочности. Успех игры зависит от того, как учитель ее проводит. Вялость, безразличие улавливается даже младшими школьниками, и интерес детей к игре быстро угасает.

В игре дети должны себя чувствовать свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности и полноценности.

В большинстве игр целесообразно вносить элементы соревнования, что повышает активность детей в процессе обучения. Ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления. К разбору ошибок надо привлекать слабых учащихся. Форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной.

При объяснении нового материала или его первичном закреплении целесообразно проводить игру со всем классом.

В работе со слабыми учащимися целесообразно проводить индивидуальные игры с раздаточным материалом. В своей работе я почти на каждом уроке использую дидактические игры.

Итак, дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает донести учителю до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста на данном конкретном уроке.

Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление делать что-то, узнавать, искать, проявлять усилие, и находить, обогащает духовный мир детей. А это все содействует умственному и общему развитию. Этой цели и служат дидактические игры.

Дидактическая игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых, и она же пародирует, иронизирует, смеется, публично демонстрирует относительность социальных статусов и положений. С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилем проявления всех важнейших черт личности.

Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным эмоциональным, творческим.

Поэтому, использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности. Словом дидактические игры заслуживают право дополнить традиционные формы обучения и воспитания школьников.

риала, с которым будут работать школьники.

Заключение

В процессе работы над методической разработкой на основе рассмотренной психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу, а также исследования, мы пришли к выводу, что в педагогической работе большое внимание уделяется игровым технологиям, в частности дидактической игре на уроке и выявлено ее существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся специальных коррекционных классов.

Проведя и проанализировав наши исследования, я выявила, что дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста с нарушениями интеллекта на данном конкретном уроке.

В ходе проделанной нами работы, мы сделали вывод, что дидактическая игра может быть использована как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах

изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основой ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста в специальных коррекционных классах. Благодаря играм удастся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой дети успешно усваивают математические понятия и решают данные задания.

Литература

1. Аникеева Н.Б. Воспитание игрой. – М., 1987
2. Атаханов Р. А. К диагностике развития математического мышления учащихся вспомогательной школы // Вопросы психологии, 1992, №1, 2, стр.60.
3. Бантова Н.А., Бельтюкова Г.В. Методика преподавания математики в начальных классах, Москва, 1984.
4. Воспитание и обучение детей во вспомогательной школе под редакцией В.В. Воронковой. Москва, 1994.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М., 1991.
6. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. – М., 1996
7. Забрамная С.Д. Психолого-педагогическая диагностика умственного развития детей. - М., 1995.
8. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. - М., 1986.
9. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. – Ярославль, 1997
10. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя .- М.: Владос, 2001
11. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. – М., 1990
12. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах. – Минск, 1987
13. Мастюкова Е.М. Ребенок с отклонениями в развитии. Ранняя диагностика и коррекция. – М.: Просвещение, 1992.
14. Обучение математике детей с нарушениями интеллектуального развития. Под ред. Пузанова Б.П. – М., 2003.
15. Обучение учащихся первых- пятых классов вспомогательной школы, под ред. В. Г. Петровой, М., 1982г.

Виды игр на уроках математики:

Деловая игра. В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения. Возможный вариант структуры деловой игры на уроке математики может быть таким:

- Знакомство с реальной ситуацией;
- Построение ее имитационной модели;
- Постановка главной задачи командам, уточнение их роли в игре;
- Создание игровой проблемной ситуации;
- Вычисление необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- Разрешение проблемы;
- Обсуждение и проверка полученных результатов;
- Коррекция;
- Реализация принятого решения;
- Анализ итогов работы (рефлексия)
- Оценка результатов работы.

Ролевая игра. Специфика ролевой игры характеризуется ограниченным набором структурных компонентов. Уроки -ролевые игры можно разделить на три группы:

1. имитационные, направленные на имитацию определенного профессионального действия;
2. ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы –игровой ситуации;
3. условные, посвященные разрешению, например, учебных или производственных конфликтов.

Формы проведения ролевых игр могут быть самыми разнообразными: путешествия, дискуссии.

Методика проведения ролевых игр:

На *подготовительном* этапе рассматриваются организационные вопросы: распределение ролей, выбор жюри, ознакомление с правилами.

Игровой этап характеризуется включением в проблему и осознанием проблемной ситуации.

На *заключительном* этапе вырабатываются решения по проблеме, заслушивается сообщение экспертной группы, выбирается наиболее удачное решение.

При *анализе результатов* ролевой игры определяется степень активности участников, уровень знаний, умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

Игровые формы уроков. Особенно ребята любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Разнообразие форм зависит от фантазии учителя.

Игровые ситуации. В качестве вспомогательного средства для возбуждения познавательного интереса и создания проблемной ситуации можно применять игровые ситуации.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил:

1. Предварительной подготовки. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.

3. Обязательна констатация результата игры.

4. Компетентное жюри.

5. Обязательны игровые моменты не обучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т.д.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное – уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

«Шапка для размышлений»

Упражнение мозговой гимнастики «Шапка для размышлений» (улучшает внимание, правописание, ясное восприятие и речь).

«Надеть шапку» - дети должны «мягко завернуть» уши от верхней точки до мочки 3 раза. Это помогает им слышать резонирующий звук своего голоса, когда они говорят или поют.

«Качание головой»

Упражнение мозговой гимнастики «Качание головой» (улучшает мыслительную деятельность, чтение).

Для расслабления мышц шеи и плеч. Дышите глубоко, расслабьте плечи и уроните голову вперед. Позвольте голове медленно качаться из стороны в сторону, пока при помощи дыхания уходит напряжение, подбородок вычерчивает слегка изогнутую линию на груди по мере расслабления шеи. После этого голос звучит более уверенно.

«Точки мозга»

Упражнение мозговой гимнастики «Точки мозга» (улучшает внимание, чтение).

Одну руку дети кладут на пупок, другой массируют точки, которые расположены сразу же под ключицей с правой и левой стороны груди. При выполнении движения они представляют, что на носу находится кисточка, и «рисуют» ею бабочку или восьмерку на потолке. Дети также могут водить глазами по стене в том месте, где стена пересекается с потолком.

«Ленивые восьмерки»

Упражнение мозговой гимнастики «Ленивые восьмерки» (активизирует структуры, обеспечивающие запоминание, повышает устойчивость внимания).

Нарисовать в воздухе в горизонтальной плоскости «восьмерки» по три раза каждой рукой, а затем повторить это движение обеими руками.

Игры для устного счета: «Найди пропущенное число», «Вставь пропущенное число», «Солнышко», «Молчанка», эстафеты, мини-соревнования.

Игра «**Молчанка**»: учитель, молча, указкой показывает число, знак действия и второе число, а ученик должен назвать число, которое является результатом данного действия. Эта игра очень нравится мне тем, что в классе воцаряется тишина. Ведь детям нужно сосредоточиться на задании, правильно вычислить и назвать ответ.

Учитель вызывает ученика и просит его в течение одной минуты назвать числа в порядке убывания. Следующий ученик должен за одну минуту называть числа в порядке возрастания.

Игры при изучении нумерации чисел:

«Кто знает, пусть дальше считает»

Учитель называет числа 58, 59...и т.д. Ученик должен считать дальше (то же при обратном счете). 10, 20 - кто знает, пусть дальше десятками считает. 40, 50 - кто знает, пусть дальше сотнями считает (и обратно).

«Какие числа пропущены?» Дается ряд чисел: 47, 48, 49, 52, 53, 55, 57, 59, 62.

Какие числа пропущены?

«Назови соседей» Игра состоит в названии соседей предложенных учителем чисел. Например: «Назови соседей чисел 100, 80, 39. Какое число «живет» между 59 и 61, 93 и 41 и т.д.»

Задания на развитие познавательной активности.

- Вес белого медведя 50 кг. Сколько килограммов весит 2 таких медведя?

- Розовый скворец съедает 200 г. саранчи в день. Сколько граммов саранчи уничтожат за 2 дня 1 скворец.

- При решении задачи о гречневой крупе сообщение ученика о гречневой каше.

Гречневая крупа - ценный продукт. Он содержит витамин В1 и железо. Гречневую кашу постоянно включают в меню школьника.

Эффективным приемом в учебной деятельности учащихся с умеренной умственной отсталостью могут быть различные *памятки-инструкции*, в которых записывают последовательность действий при решении задач, трудных случаев умножения и деления. Памятки учат детей правильно рассуждать и контролировать себя во время выполнения самостоятельных работ. Например, при решении задачи памятка может быть такой:

1. Прочитай задачу несколько раз.
2. Выясни о чём (о ком) говорится в задаче.
3. Что об этом известно.
4. Найди вопрос задачи.
5. Составь схему или запиши краткую запись.
6. Реши задачу.
7. Напиши ответ.

- игра "Магазин"
- игра "Составь фигуру" (по шаблону выложить из геометрических фигур картинку);
- игра "Накорми собачек"
- "Соедини по точкам" (порядковый счет);
- "Найди отличия" (игра на внимание);
- "Найди недостающее число".
- различные кроссворды, головоломки, ребусы, занимательные задачи, задачи-шутки и многое другое.