Применение игровых технологий на уроках математики

для обучающихся с нарушениями зрения

**Орехова Елена Сергеевна,**

учитель математики

ГБОУ школы-интерната №3 г. Армавира

Краснодарского края

Учительский труд – это бесконечный поиск. Учитель должен организовать обучение так, чтобы учащиеся почувствовали свою активную роль в учебном процессе; учителю так нужно организовать урок, чтобы ученику захотелось работать, при этом работать активно.

«Для того, чтобы ученик учился хорошо, нужно, чтобы он учился охотно» (Л.Н. Толстой).

«Положительные эмоции тонизируют его работу, а отрицательные – тормозят, угнетают» (И.П. Павлов).

«Как заставить учиться? Увы! Нередко такой вопрос встаёт перед учителями и сегодня. Как удержать в ребёнке чувство радостного удивления перед школой, перед тайнами, которые его там ждут? Как приковать его неустойчивое внимание к уроку, не заставляя силой? С помощью каких средств и методов сделать обучение увлекательным? Волнует эта проблема и нас, учителей, работающих с детьми с нарушениями зрения. Принуждению не должно быть места в школе. Не заставлять, а заинтересовывать, приглашая ребёнка к новой системе отношений учебного сотрудничества, уважения, взаимопонимания.

Учёба – это серьёзный труд. Именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным, так как интерес вызывает удивление, будит мысль, вызывает желание понять явление.

«Сколько ни кричи: «халва, халва», - гласит восточная пословица, во рту слаще не станет». Даже если все вокруг: и учителя, и родители, и сам ребёнок, будут твердить:

«Надо учиться», всё равно очень скоро у него наступит сохранное торможение (будет дремать с открытыми глазами) или возбуждение (будет вертеться, тормошить соседа). Что же делать? Как сделать процесс обучения доступным и увлекательным, эффективным и творческим? Дарить детям интересные уроки. Занимательность на уроке – это отнюдь не синоним развлекательности, а, наоборот, напряжённый труд и постоянный поиск. Всегда можно найти что – то интересное, увлекательное в жизни (оно окружает нас). Надо только найти это и увлекательно подать детям, побуждая их к подобным интересным находкам. Не секрет, что математика является одним из самых трудных школьных предметов. Это сложная дисциплина, требующая большого труда. Опыт работы в коррекционной школе убеждает в том, что занимательный материал оказывает большую помощь в привитии интереса к математике, активизации познавательной деятельности на уроке, учит детей учиться. Занимательный материал на уроках математики не только увлекает, заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребёнка, приучает считаться с интересами товарищей.

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.

Увлечённые игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают определённые знания, умения и навыки. Вот почему включение в урок математики игр и игровых ситуаций делает процесс обучения интересным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание. Вначале ученик заинтересовывается игрой, а затем и тем материалом, без которого невозможно участвовать в игре. У ученика возникает интерес к учебному предмету. Это приобретает особое значение в коррекционной школе, где очень трудно обучить слепых и слабовидящих детей оперировать имеющимися знаниями, где трудно длительное время удерживать внимание школьников на однообразной работе, вызвать их активную деятельность, волевое усилие, настойчивость в достижении цели.

Положительные эмоции, которые возникают во время игры, активизируют деятельность ученика, обеспечивают решение задач, которые связаны с развитием произвольного внимания, памяти, формированием способности сравнивать, делать выводы и обобщения. Это свидетельствует о коррегирующей роли игр.

В играх, особенно коллективных, формируются и качества личности учащихся. Они учатся учитывать интересы своих товарищей, сдерживать свои желания. У ученика развивается чувство ответственности, воспитывается воля и характер. Положительным в построении всех этих игр является то, что дидактическим материалом в них служат предметы окружающей ребёнка действительности. Они ему знакомы, близки, будят мысль ребёнка, активизируют его познавательную деятельность. Те знания и навыки, которые ребёнок получает в таких играх, легко могут быть перенесены в быт, в жизнь, самостоятельно использованы в любой обстановке.

В практике работы коррекционной школы игра заняла достаточно прочное место на уроках математики. Однако в методике её проведения часто допускаются некоторые ошибки. Наиболее существенными среди них являются следующие:

* Не всегда учитываются особенности детей с ограниченными возможностями при выработке правил игры.
* Игра на деле оказывается обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
* Не подводятся результаты игры, поэтому она теряет одно из своих привлекательных свойств: выявление победителя или победителей.
* Игра выпадает из общих целей урока, не содействует их реализации.

Исходя из игровой задачи, учащиеся осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают её более интересной. Все игры предполагают при их завершении выявление победителя в лице или группы. В специальной (коррекционной) школе, как показала практика, значимость выигравшего коллектива правильно оценивается уже учащимися начальной школы.

Подведение итогов работы проходит при активном участии всего класса. Важный эмоциональный момент – поздравление победителя: вручение вымпела, жетонов и т. д. забвение этого условия ведёт к угасанию интереса, к потере игровой задачи. Актуальность применения игровых технологий на уроках математики я вижу в том, что:

* 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.

Обычно дидактические игры используются на уроках в младших классах. Однако, как показывает опыт, введение игрового компонента в содержание урока математики в старших классах также полезно и оказывает заметное влияние на усвоение математических знаний и умений, на развитие речевой активности учащихся.

Осмысление накопленного опыта позволяет выделить следующие виды дидактических игр, используемые на уроках математики:

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

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».

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.

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. 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. Эффект таких уроков колоссален, нет ни одного скучающего ребенка на уроке.

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. 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. 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. 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. 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 лицензию на право дальнейшего существования. Эта игра позволила увидеть не только уровень сформированных навыков у учащихся, а также умение детей работать самостоятельно. 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.

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?» Вначале 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.

Игра, где предполагается групповое участие детей, воспитывают в них терпимость друг к другу, умение выслушать своих товарищей, работать в коллективе и принимать коллективные решения. 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 взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

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.

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».

Используемая литература:

Н.Х.Антонович «Математические игры для учащихся 5 классов»,М., 1995г. А.Г. Васильев «Математические соревнования», М., 1970 г

Л.М. Лоповок «Математика на досуге», М., 2000г

Интернет-ресурсы: [www.babyblog.ru,](http://www.babyblog.ru/) [www.mywalls.ru,](http://www.mywalls.ru/) [www.ezotit.ru](http://www.ezotit.ru/)