**Консультация для педагогов «Использование игровых  технологий на уроках математики при обучении детей с интеллектуальными нарушениями»**

Подготовила: Назолина Т.А.

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 ограниченными возможностями.  
 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. 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.

    За последние годы интерес к игре особо возрос в педагогическом процессе. Функции игровой деятельности значительно расширились: в обучении, социализации, развивающей деятельности, творческой, диагностической, коррекционной работе и других направлениях. Содержание коррекционной педагогической работы с детьми, отстающими в развитии, охватывает широкий спектр всего того, что необходимо для социальной адаптации. При этом приходится учитывать возможности [умственно отсталого индивида](https://www.google.com/url?q=http://pedsovet.su/publ/156-1-0-5279&sa=D&ust=1574614754830000) и соответствие им предлагаемых нагрузок. Очень важно как можно раньше начинать коррекционное воспитание и обучение ребенка с особыми образовательными потребностями, определить продолжительность этой работы, место применения образовательных технологий.

Среди неспецифических методов профилактики и коррекции состояний и ситуаций риска в развитии ребенка ***игра*** выделяется как деятельность, наиболее полно удовлетворяющая потребностям педагогической практики и самих учеников. Поэтому в работе с детьми, имеющими отклонения в развитии, игра становится не просто универсальным, а оптимальным психолого-педагогическим средством, которое позволяет всесторонне влиять на их развитие.

Психофизическое развитие детей с умственной отсталостью характеризуется различными особенностями, которые проявляются в процессе обучения. У таких детей очень медленный темп обучения, преобладание непроизвольного внимания над произвольным, как правило, отсутствует мотивация, они быстро утомляются, характерна частая смена настроений, большая зависимость от погодных и природных изменений.

Трудности в усвоении учебного материала учащимися коррекционных школ нередко приводят к снижению интереса к учению. Особенно трудным, а иногда и нелюбимым предметом становится математика. Это и понятно, ведь для успешного овладения математическими знаниями, необходимо умение сравнивать, обобщать, а эти функции у обучающихся коррекционных школ резко снижены.

       Поэтому для успешного овладения математическими знаниями необходимо постоянно пробуждать их интерес к учебным занятиям, увлекать, мобилизовать их внимание, активизировать их деятельность.

       С этой целью необходимо использовать разнообразные методы и приемы преподавания математики, привлекать красочный дидактический материал, наглядные пособия, технические средства обучения.

*«Только то обучение хорошо, которое стимулирует развитие, «ведет его за собой», а не служит просто обогащению ребенка новыми сведениями, легко входящими в его сознание» (Л.С.Выготский).* Для того, чтобы такой сложный для обучающихся с интеллектуальными нарушениями предмет, как математика, стал для них интересен, широко применяются **игровые технологии.**

       Понятие «игровые технологии» включает большую группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Классно-урочная система обучения не дает возможности проявиться игре в «чистом виде», учитель должен организовать и направлять игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов, которые должны выступать как средство побуждения, стимулировать учащихся к учебной деятельности.

       Игровые технологии обеспечивают единство эмоционального и рационального в обучении. Еще К.Д.Ушинский советовал включать элементы занимательной игры в серьезный труд школьников.. А.С.Макаренко писал: «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре».

       В школе, где обучаются дети с интеллектуальной недостаточностью на уроках математики широкое применение находят дидактические игры. Если ребенок заинтересован работой, положительно настроен, то эффективность урока заметно возрастает. Выработка любых умений и навыков у умственно отсталых школьников требует больших усилий, длительного времени и однотипных упражнений. Дидактические игры позволяют однообразный учебный материал сделать интересным, придать ему занимательную форму. **Дидактическая игра**– это одно из эффективных средств развития интереса  к учебному предмету. Она помогает снять чувство усталости, раскрывает способности детей, их индивидуальность, усиливает непроизвольное запоминание.

       Включение в урок дидактической игры, которая удовлетворяет требованиям, вытекающим из задач обучения и воспитания, и носит обучающий характер, сближает новую деятельность ребенка с привычной и делает менее заметным для умственно отсталого ребенка переход к новой серьезной учебной работе.

       Ценность дидактических игр в процессе обучения заключается в том, что они создаются в обучающих целях, служат обучению, воспитанию и развитию обучающихся. Благодаря использованию дидактических игр на уроках математики можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. В игре школьники  незаметно для себя выполняют большое количество арифметических действий, упражнений, тренируются в счете,  решают задачи, обогащают свои пространственные, количественные и временные представления, выполняют анализ и сравнение чисел, геометрических фигур. Вроде бы внимание приковано к игре, к выполнению игровых целей, а между тем они преодолевают трудности математического характера, переносят имеющиеся знания в новую для них обстановку. Обучающиеся убеждаются, что знания, приобретенные на уроках, используются и на практике. Это особенно ценно для коррекционной школы, где очень трудно обучить детей оперировать имеющимися знаниями в изменившейся обстановке, где трудно длительное время активизировать внимание школьников на однообразной работе, вызвать их активную деятельность, волевое усилие, настойчивость в достижении цели.

        Дидактическая игра будит детское воображение, создает приподнятое настроение, т.к. она наиболее близка ребенку. Положительные эмоции, которые возникают во время игры, активизируют его деятельность, обеспечивают решение задач, которые связаны с развитием произвольного внимания, памяти, формированием способности усваивать, сопоставлять, делать выводы и обобщения. Это свидетельствует о корригирующей роли дидактической игры.

       Дидактическая игра позволяет давать задания, посильные каждому ученику, с учетом его умственных и психофизических возможностей и максимально развивать способности каждого школьника. Игра, где предполагается коллективное участие детей, воспитывает в них терпимость друг к другу, умение выслушать своих товарищей, учитывать интересы других, сдерживать свои эмоции, желания, у них развивается чувство ответственности, воля, характер, умение работать в коллективе и принимать коллективные решения. Те занятия, в которых  участвуют и играют дети с интеллектуальными нарушениями по отдельности, воспитывают в них самостоятельность, ответственное отношение к принимаемым решениям, упорство, желание победить.

       Подбор дидактических игр для обучения умственно отсталых детей проводится в соответствии с программными требованиями. Каждая математическая игра должна быть направлена на решение той или иной учебной задачи. При подборе игр необходимо учитывать особенности участия в игре умственно отсталых школьников, интерес к различным играм, возможности участия в игре.

       Дидактические игры можно использовать на различных этапах обучения. Коллективные игры в классе можно разделить по дидактическим целям урока: обучающие, контролирующие, обобщающие. Обучающей будет игра, если школьники, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки. Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Обобщающие игры требуют интеграции знаний.

       Для организации и проведения дидактической игры необходимы следующие условия:

- наличие у учителя определенных знаний о дидактических играх, умений для их проведения;

- выразительность проведения игры;

- включение педагога в игру;

- оптимальное сочетание занимательности и обучения;

- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;

- используемая в игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой.

       В процессе изучения и использования на практике дидактических игр сложилась классификация игр по уровню деятельности обучающихся:

1. Ролевая игра: «Домино», «Найди ошибку», «Кто быстрее», «Рыбалка», «Эстафета», «Зашифрованный   ответ».
2. Деловая игра: «Строители», «Магазин», «Светофор», «Почта».
3. Урок-сказка,  урок-КВН, урок-путешествие, урок-смотр знаний и др.

Значение игровых форм и методов обучения велико. Они повышают интерес в изучении математики, способствуют общему развитию ребенка, расширяют его кругозор, обогащают словарь, речь, учат использовать математические знания в измененных условиях, в новой ситуации.