Игры, используемые при формировании счетных операций на уроках математики в условиях специальной (коррекционной) школы VIII вида

*Примеры игр, применяемых при объяснении нового материала:*

**“Математическая эстафета”** (игры, с помощью которых изменяют примеры и задачи в другие логически связанные с ними)

Цель игры: ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц, способствовать формированию умения работать в команде.

Средства обучения: 10 кругов и 10 треугольников.

Содержание игры: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет цифрой обозначенное число, третий – его состав, четвёртый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

**“Молчанка”** (игры, с помощью которых изменяют примеры и задачи в другие логически связанные с ними)

Цель игры: формирование умения устанавливать связь между устной и письменной нумерацией, способствовать развитию чувства выдержки.

Содержание игры: учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

**“Сбежавшие числа”** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду; развивать внимание, наблюдательность.

Материал игры: таблички с числами.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 3 |  |  | 6 |  |  | 9 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  | 13 |  |  | 16 |  |  | 19 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  | 6 |  |  |  | 10 |  | 14 |  |  |

Содержание игры:

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель говорит: “Здесь каждое число живет в своём домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты - из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома”. Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

**“Весёлый счёт”** или “Борьба за цифру”. (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: закрепление порядка следования чисел; развивать внимание, наблюдательность.

Средства обучения: два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

Содержание игры: перед каждой таблицей становится один из учеников. Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовёт числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 8 | 12 | 4 |  | 65 | 59 | 63 | 55 |
| 10 | 23 | 1 | 15 |  | 61 | 74 | 52 | 66 |
| 3 | 17 | 21 | 7 |  | 54 | 68 | 72 | 58 |
| 19 | 6 | 9 | 11 |  | 70 | 57 | 60 | 62 |
| 24 | 2 | 16 | 22 |  | 75 | 53 | 67 | 73 |
| 13 | 20 | 5 | 18 |  | 64 | 71 | 56 | 69 |

С помощью этих игр в процессе обучения были не только закреплены знания учащихся, но и активизировано внимание учащихся. С помощью игры “Весёлый счёт” развивалось также и зрительное восприятие детей.

*Игры, применяемые при закреплении материала.*

**“Сколько палочек в другой руке?”** (игры, с помощью которых изменяют примеры и задачи в другие логически связанные с ними)

Цель игры: закрепление знания десятичного состава двузначного числа; развивать мелкую моторику рук.

Средства обучения: набор отдельных палочек и пучков палочек.

Содержание игры: вызванный ученик берёт пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение 10+5=15.

**“Хлопки”** (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: закрепление знания десятичного состава двузначного числа; способствовать формированию умения работать в паре; способствовать развитию внимания.

Средства обучения: набор определённых палочек и пучков палочек.

Содержание игры: учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящий справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигналят, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

**“Считай дальше с любого числа”.** (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: способствовать формированию умения называть числа от 11 до 100, развивать внимание.

Эта игра поможет избавиться от ошибки, когда ученик называет число с переходом через круглый десяток, например, 67, 68, 69, 70 (а не шестьдесят десять).

**“Назови соседей числа”.** ( игры, с помощью которых изменяют примеры и задачи в другие логически связанные с ними)

Цель игры: совершенствовать вычислительные навыки, развивать познавательную активность.

Эта игра даёт возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно,  а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, то другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа – 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа

10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести и с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

**“Рыболовы”** (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: анализ однозначных и двузначных чисел; развивать наблюдательность, способствовать формированию правильной речи при построении ответа.

Содержание игры: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочерёдно каждый член команды “ловит рыбку” (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берёт её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

**“Загадка”.** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа; способствовать развитию внимания, наблюдательности.

Содержание игры: учитель загадывает загадку “Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?”. Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 5 ед. | 6 ед. | 8 ед. |  |  |
| 3 дес. | К | Д | Ч |  | 76, 98, 75, 38, 95, 35 |
| 7 дес. | Т | Л | М |  |  |
| 9 дес. | И | Ю | Ё |  | Ответ: лётчик. |

**“Гном”.** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых; развитие внимания, наблюдательности.

Содержание игры: Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперёд или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 4 | 5 | 7 |  |  |
| 80 | В | Ё | П |  | 84, 87, 27, 55, 85, 54 |
| 50 | Д | Р | М |  |  |
| 20 | О | О | Е |  | Ответ: вперёд. |

**“По порядку номеров”** (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: закрепление порядка следования чисел при счёте; способствовать формированию умения работать в команде; способствовать развитию умения наблюдать.

Содержание игры: две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построится так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

**«Запомни изученные слова».**

*Содержание игры.* Учитель говорит о том, что слова, которые он будет произносить, надо запомнить. Читает их один раз: сумма, отрезок, число, таблица, длина, короче, слагаемое , десятки, двадцатый , единицы.

*Проверка.* Один ученик называет слова, другой подсчитывает количество названных слов, остальные обучающиеся внимательно слушают и добавляют неназванные слова.

*Игры, применяемые при обобщении материала:*

**“Поймай бабочку”** ( игры, с помощью которых изменяют примеры и задачи в другие логически связанные с ними)

Цель игры: обобщение знаний о разрядном составе числа; развивать внимание, наблюдательность.

Содержание игры: на доску вывешивается иллюстрация с изображением луга и макеты бабочек. На каждой бабочке написан разрядный состав чисел до 20. У каждого ребёнка бабочка из картона жёлтого цвета, на обратной стороне которой записаны числа. Один  из вызванных к доске учеников ловит бабочку, прикреплённую на ниточке, на которой указан разрядный состав числа, остальные ученики поднимают (ловят) тех бабочек, на которых написаны числа, соответствующие разрядному составу.

**“Магазин”.** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: обобщение знаний учащихся о составе числа; развивать внимание, расширять кругозор, развивать познавательную активность.

Содержание игры: вывешивается два плаката: один с рисунками монет, другой с изображением предмета и его ценой (хлеб – цена, батон, булочка, рогалик и т.п.). Дети подходят к плакатам, показывают хлеб, и расплачиваются за покупку набором из существующих монет.

Также при обобщении знаний по теме “Нумерация чисел в пределах 100” можно использовать следующие игры:

**“Войди в ворота”** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: обобщение знаний о составе числа; развивать мышление и внимание.

Содержание игры: дети берут карточки с числами 0, 1, 2, … , 10. Два ученика образуют ворота (оба поднимают вверх сцепленные руки), в свободных руках они держат карточки с цифрами.  В результате образуется несколько пар детей и один лишний. Он входит в ворота, выбирает ученика с такой карточкой, чтобы их числа в сумме составили число 10. Оба ученика проходят назад. Оставшийся без пары ученик также входит в ворота и подбирает пару себе. Все дети сидевшие за столами, следят за правильностью подбора пар.

**“Незадачливый математик”** (игры, включающие элементы поиска и творчества)

Цель игры: обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых; развивать наблюдательность, внимание.

Средства обучения: кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.

Содержание игры: на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

43 = ⁯+ 3

⁯= 20 + 9

57 = 50 + ⁯

35 = 30 ⁯ 5

1⁯ = 10 + 5

⁯4 = 40 + ⁯

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер, и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему” Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

**“Цепочка”** (игры, требующие воспроизведения действий)

Цель игры: закрепление устной нумерации в пределах 100; способствовать формированию умения работать в команде; развивать чувства взаимопомощи.

Содержание игры: учитель выставляет для каждого ряда (команды) на подставку доски карточки, изображающие числа вида:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дес. | Ед. |  | Дес. | Ед. |  | Дес. | Ед. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

Обучающиеся каждого ряда (команда) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик первой, потом второй и третьей команды). Потом учитель ставит другие карточки, иллюстрирующие числа второго десятка и ученики по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично.

Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок в образовании двузначных чисел. Для подведения итогов игры учитель отмечает в таблице звёздочками правильные ответы учащихся.

**“Кто быстрей сосчитает?”** (игры, требующие исполнительской деятельности)

Цель игры: закрепление устной нумерации в пределах 100; развивать зоркость, внимание.

Содержание игры: на доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой, и определяется лучший счётчик.

Примерный вид плаката:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 90 | 75 | 71 | 63 | 66 |
| 67 | 82 | 86 | 68 | 76 |
| 87 | 61 | 73 | 89 | 81 |
| 74 | 88 | 65 | 77 | 84 |
| 80 | 69 | 78 | 62 | 70 |
| 64 | 83 | 72 | 79 | 85 |