Кировское областное государственное общеобразовательное автономное учреждение средняя общеобразовательная школа г. Лузы

Исследовательская работа

Формирование познавательных процессов на уроках математики через использование дидактических игр и упражнений

Работу выполнила

 учитель коррекционных

классов КОГО АУ СОШ г. Лузы

Сокольникова Ирина Сергеевна

г. Луза

2013 год

**Введение**

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи объективно требует качественно нового подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего образовательного процесса. В первую очередь это обозначает отказ от авторитарного способа обучения и воспитания детей. Обучение должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности.

 Соответственно, должны претерпеть изменения способы, средства и методы обучения и воспитания детей. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания детей (особенно – в начальный период), в частности, дидактические игры. Овладение математическими знаниями связано с достаточно развитыми способностями к отвлечению, анализу, синтезу, обобщениям, умению сравнивать, классифицировать, дифференцировать. А у умственно отсталых детей младшего школьного возраста функции мыслительной деятельности еще недостаточно развиты. 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; 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; некритичность к своей работе.

В своей работе опираюсь на исследования Л.С.Выготского, А.Р.Лурия, К.С.Лебединской, В.И.Лубовского, М.С.Певзнера, Г.Е.Сухаревой.

 Для успешного обучения и воспитания детей необходимо на первых же годах школьного обучения пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, мобилизовать внимание, активизировать их деятельность. Наличие познавательных интересов к учебному предмету способствует повышению активности учащихся на уроках, повышению успеваемости, самостоятельности при выполнении практических и умственных задач. Поэтому дидактические игры достаточно широко используются учителями начальных классов коррекционных школ.

 Актуальность дидактических игр в процессе обучения заключается в том, что они создаются в обучающих целях, служат воспитанию и развитию учащихся. Благодаря использованию дидактических игр на уроках математики в младших классах можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. Во время дидактической игры у учащихся развивается произвольное внимание, память, ассоциативной деятельности и формирование способностей сравнивать, сопоставлять, делать выводы и обобщения. Игра позволяет индивидуализировать работу на уроке, давать задания, посильные каждому ребенку, с учетом его умственных и психофизических возможностей и максимально развивать способности каждого ребенка. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игры в серьезный учебный труд учащихся, что позволяет организовать и сделать более продуктивной работу школьников.

 **Основная проблема** работы над данной методической темой состоит в выявлении возможностей дидактической игры на уроках математики.

**Цель работы** – формирование познавательных процессов при использовании дидактических игр и упражнений на уроках математики.

 **Предмет исследования** - дидактическая игра на уроках математики, направленная на развитие математических знаний, формирование целенаправленного внимания, памяти, мышления.

**Целью** данной работы является теоретическое обоснование, экспериментальная проверка дидактического материала, обеспечивающего формирование познавательных процессов.

 **Гипотеза:** отказ от игры в неурочное время, отказ от дидактической игры на уроках, негативно скажется на психофизическом состоянии ребенка. Сухие уроки не дадут возможности ребенку полюбить математику, как предмет, станут уроками, на которых только отработка вычислительных навыков. Следует предположить, что использование дидактических игр формирует устойчивый интерес к учению, ведет к существенным положительным достижениям в личностном развитии младшего школьника, повышению уровня математических знаний, формированию познавательных процессов.

В своей работе использую дидактические игры и упражнения, направленные на усвоение программного материала, развитие познавательных процессов. Игры и упражнения подобраны по основным темам программного курса, с учётом развития памяти, мышления, внимания, восприятии и воображения у детей.

1. Дидактические игры и занимательные упражнения на развитие дочисловых представлений, целью которых является закрепление понятий о размерах: *большой – маленький, высокий – низкий, широкий – узкий, длинный* – *короткий,* а также сравнение предметов по этим существенным признакам. Игры по закреплению количественных понятий: *много, мало, один, столько же, поровну*.

2. Игры и занимательные упражнения при изучении нумерации чисел первого и второго десятка. Основная задача игр научить учащихся считать в прямом и обратном порядке, знать место числа в натуральном числовом ряду, уметь сравнивать числа по величине, уметь обозначать количества цифрами, иметь ясные, четкие представления о соотношении количества и цифры.

3. Игры и занимательные упражнения при изучении арифметических действий с числами первого и второго десятков, которые способствуют закреплению умений и навыков при выполнении арифметических действий сложения и вычитания, а также учат ребят составлению примеров.

4. Игры и занимательные упражнения при изучении нумерации чисел в пределах 100, преследуют те же цели, что и игры при изучении нумерации чисел первого и второго десятков, и, кроме того, знакомят учащихся с десятичным составом числа.

5. Игры и занимательные упражнения при изучении математических действий в пределах 100 дают возможность усвоить сложение и вычитание на наиболее рациональных приемах вычисления, развивают умение составлять примеры.

6. Игры и занимательные упражнения на развитие пространственных и геометрических представлений, способствуют развитию и закреплению представлений учащихся о положении предметов в окружающем их пространстве, о геометрических формах.

7. Игры и занимательные упражнения, формирующие временные представления у детей. Они способствуют закреплению представлений о сутках, о неделе, о временах года, а также способствуют развитию внимания, наблюдательности.

Комплект дидактических игр,

 используемых на разных этапах урока математики.

1. Дидактические игры и занимательные упражнения на развитие дочисловых представлений.

**1. Найти свою пару.**

**Цель:** закрепить умение детей с помощью зрительного анализа различать предметы по толщине **(***толстый – тонкий***),** отношения предметов *(толще,**тоньше, одинаковые)*.

Предлагаются разные виды карточек с изображением предметов, отличающихся по толщине (могут быть различной толщины части одинаковых предметов). Педагог рассказывает детям, что на карточке изображены одинаковые и отличающиеся разные по толщине предметы. Например, два толстых и два тонких дерева и т. д.

Затем играющие с помощью считалочки:

Жил в реке один налим,

Два ежа дружили с ним.

Прилетали к ним три утки

По четыре раза в сутки

И учили их считать:

Раз, два, три, четыре, пять! –

образовывают круг и выбирают ребёнка, который раздаёт карточки. Рассматривая карточки у товарищей, каждый подбирает себе пару (её составляют дети, у которых изображения двух одинаковых по толщине предметов). Ведущий проверяет правильность составления пар, почему они встали вместе. После проверки предлагает всем разойтись, повернуть карточки изображением книзу и обменяться ими. Затем игра повторяется.

**2.Принеси зайчику морковку.**

**Цель:** закрепить умение ориентироваться на плоскости листа бумаги; развивать внимание

У каждого – лист бумаги в клетку с изображением в левом нижнем углу морковки, а в левом верхнем - зайчика. Между ними – препятствия.

Перед проведением игры педагог предлагает загадку:

Угадайте, что за шапка –

Меха целая охапка.

Шапка бегает в бору,

У стволов грызёт кору.

Педагог рассказывает, что в лесу, под кустиком сидит зайчик. Он уже несколько дней ничего не ел – вокруг бродит лиса, и зайчик боится выйти из своего укрытия на поиски корма. Наши ребята добрые и смелые, они помогут зайчишке.

Каждый ребёнок должен стараться выручить из беды зайчика, - обходя препятствия, отнести морковку. При этом все соблюдают условие: идти можно только по линиям, пресекать клеточки с угла на угол нельзя.

**3.Где звенит колокольчик?**

**Цель:** закрепить умение ориентироваться в пространстве, активно используя в речи слова: справа, слева, впереди, сзади. Развивать слуховое сосредоточение и координацию, внимание.

Одному ребенку завязывают косынкой глаза. Второй ходит по комнате с колокольчиком и позванивает им в разных местах. Первый отгадывает, где позвонили, называя место звука по отноше­нию к себе: «Позвонили справа от меня», т. д. Тот, кто после условного количества звонков ни разу не ошибётся, получает звоночек и занимает место своего товарища.

Для детей, которые хорошо определяют направ­ление звука, задачу можно усложнить, предложив рассказать одновременно обо всех звонках: «Первый раз позвонили спереди, второй — справа, третий — слева».

2. Игры и занимательные упражнения при изучении нумерации чисел первого и второго десятков.

**Цель**: закрепить нумерацию чисел первого и второго десятков, развивать мыслительные процессы, память, концентрацию и устойчивость внимания

**1.Кто из них прав?**

 ***Материал игры****:* картинки с белым и серым зайчика­ми, цифры.

***Содержание игры****.* Учитель вывешивает изображения двух зайчиков — белого и серого. Около белого зайчи­ка табличка с цифрой 8, около серого — табличка с цифрой 7.

Пересчитать морковки и сказать, кто из зайчиков прав.

Таблички с цифрами и дидактический материал из­меняются. Игра повторяется несколько раз.

**2.Поезд.**

***Материал игры****:* таблички с цифрами (количество табличек определяется числом, до которого учащие­ся считают).

***Содержание игры****.* На грудь учащимся прикрепляют­ся таблички с цифрами. По команде «Составьте по­езд!» ученики должны встать по порядку друг за дру­гом. Главный кондуктор (один из учеников без таблич­ки) проверяет, правильно ли составлен поезд. Выезжа­ет тепловоз (ученик, на табличке которого цифра 0). Он должен встать перед первым вагоном. Кондуктор дает свисток, тепловоз гудит, и поезд отправляется. Ре­бята при этом произносят звук «ч-ч».

**3.Сбежавшие числа.**

***Материал игры****:* таблички с числами.

***Содержание игры****.* Учитель вывешивает на доске го­товые таблицы (или чертит их на доске), в клетки ко­торых надо вписать пропущенные цифры (или числа). Ученики должны подметить закономерность в записи цифр (или чисел) и вписать нужные. Учитель говорит: «Здесь каждое число живет в своем 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 впишет или вставит в таблицу пропущенные числа правильно.

**4.Наседка и цыплята.**

**Цель:** закрепить навыки счета, слуховое внимание.

На карточках изображено различное количест­во цыплят. Распределяют роли: дети — цыплята, один ученик — наседка. Наседку выбирают с по­мощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

Наседка начинает свои игровые действия — стучит по столу несколько раз — созывает цыплят к зернышкам. Если наседка постучала 3 раза, ученик, у которого находится карточка с изобра­жением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) — его цыплята накормлены.

**5.Кто станет космонавтом?**

**цель:** закрепить знания о составе чисел первого десятка, развивать память, мышление.

Имеется силуэтное изображение ракеты (по количеству детей). Таблица с заданиями на опре­деление состава чисел. Задания записывают друг под другом в два столбика. Правый столбик для учащихся, сидящих за партами справа, левый - для сидящих слева. Выше записи располагается изображение ракеты. Таблица может быть при­мерно такой:

**3 = 2 + ?** **4 = 2 + ?**

**5 = 3 + ?** **6 = 5 + ?**

**7 = 4 + ?** **8 = 4 + ?**

**9 = 5 + ?** **10 = 7 + ?**

Начиная игру, учитель предлагает детям стать космонавтами и отправится в полет. Сидящие за одной партой ученики одновременно

проходят подготовку в космическом городке. Тот, кто пер­вым выполнит задание, будет первым космонавтом, второй — дублером.

3. Игры и занимательные упражнения при изучении арифметических действий с числами первого и второго десятков.

**Цель:** закрепить приёмы арифметических действий с числами первого и второго десятков; развивать гибкость и подвижность мыслительных процессов, пространственное воображение, умение переключать и правильно перераспределять внимание.

**1.Стук-стук.**

***Содержание игры****.* Учащимся предлагается закрыть глаза. В это время учитель стучит палочкой о стол. Уча­щиеся считают число ударов, воспринимая их только на слух. После паузы учитель снова стучит. Учащиеся считают, составляют пример на сложение и решают его.

Например, сначала учащиеся насчитали 3 удара, по­сла паузы — 2. Они составляют пример: 3 + 2 =

На первых порах можно помочь учащимся в состав­лении примеров наводящими вопросами: сколько уда­ров было сначала, сколько потом? Какой пример можно составить? Какой получился ответ? Затем учащиеся самостоятельно составляют примеры.

**2.Расти, расти, лесок!**

***Содержание игры****.* Учитель предъявляет учащимся примеры устно или на карточках. Ученики решают их. Кто нашел правильный ответ, встает. Учитель приго­варивает: «Выросло одно деревце, выросло второе, по­ка еще лесок реденький; расти, расти, лесок!»

Когда все ученики решат примеры, то учитель гово­рит: «Вырос густой лес».

**3.Игра Десантники.**

***Содержание игры****.* Учитель готовит на доске рисунки парашютистов, под ними записаны примеры. Каждый должен приземлиться в заданном пункте. Нужно показать стрелкой, куда должен приземлиться десантник, соединить пример с ответом.

**4. Рыбалка**

 **цель:** совершенствовать вычислительные умения, развивать мышление.

 Наглядный материал в виде ярких плоских изображений рыбок подготовлен для работы на магнитной доске. На каждой рыбке записан при­мер на сложение и вычитание. Имеются вёдра с цифрами 5 и 10.



 Разыгрывается ситуация ловли рыбок в пруду. Участники игры, решив примеры, размещают своих рыбок в ведёрках.

**5.Составь круговые примеры.**

**Цель**: формировать навык устного счёта, мышление, сообразительность.

Учитель пишет на доске примеры, у которых задан первый компонент. Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи:

**7 — 5 = 2 2 + 6 = 8 8 + 2 = 10**

**10 — 8 = 2 2 + 5 = 7**

Учащиеся составляют цепочку примеров по данному образцу.

4.Игры и занимательные упражнения при изучении нумерации чисел в пределах 100.

 **Цель:** закрепить знания нумерации чисел в пределах 100, развивать зрительное восприятие, концентрацию внимания, мыслительные операции.

**1.Составьте число.**

***Материал игры****:* таблички с цифрами; красные циф­ры обозначают десятки, черные — единицы.

***Содержание игры****.* Учитель вызывает к доске двух учащихся. Один из них получает табличку с цифрой красного цвета, обозна­чающей десятки, другой — табличку с цифрой чер­ного цвета, обозначающей единицы. Оба ученика встают рядом и цифры держат перед собой на одном уровне. Первый говорит: «Я — десяток». Вторая: «Я — единица».

Учащиеся должны прочитать составленное из десят­ков и единиц число, например: 54, 45 и т. д. Если уче­ники стоят неправильно и десятки оказались после еди­ниц, то эти ученики уступают место следующей паре.

**2. Замените цифру.**

***Материал игры****:* у каждого ученика набор разрезных цифр.

***Содержание игры****.* Соревнуются два ученика, каж­дый из которых должен выполнять следующее зада­ние: вставить в наборное полотно число 70. Нуль заме­нить цифрой 5. Переставить цифры местами. Прочи­тать первое и второе числа.

Потом выходит следующая пара и т.д.

**3.Кто знает, пусть дальше считает.**

 ***Содержание игры.*** Учитель называет числа 25, 26.Ученик должен считать дальше (то же при обратном счёте).

 10, 20.Кто знает пусть дальше десятками считает(и обратно).

5. Игры и занимательные упражнения при изучении математических действий в пределах 100.

**Цель:** закрепить приёмы арифметических действий, развивать внимание, мыслительные процессы, память.

**1.Светофор.**

***Материал игры****:* светофор с кругами трех цветов — желтым, зеленым и красным; карточки с примерами.

***Содержание игры****.* Перед началом игры учитель проводит беседу о по­ведении пешеходов при переходе улицы, заостряет внимание на желтом, зеленом и красном свете светофора. В игре «Светофор» все ребята — пе­шеходы. Когда зажжется желтый свет, надо быть очень внимательным и ре­шать пример.

**40+30=70 25-5=20 35-30=5**

Зеленый свет показы­вает, что пример решен, верно, и можно переходить к решению следующего примера. Крас­ный свет показывает, что пример решен неверно, идти дальше нельзя, а нужно снова решать, чтобы получился правильный ответ.

Игра начинается. Светофор показывает желтый свет. Учитель предъявляет учащимся карточку с примером. Ученики решают и дают ответ устно либо поднимают карточки с ответом. Если ответ дан правильно, в све­тофоре загорается зеленый свет. Затем снова зажигает­ся жёлтый свет. Значит, надо приготовиться. Снова предъявляется карточка с примером.

**2.Круговые примеры, или цепочка.**

Особенность этих примеров заключается в том, что

ответ первого примера является началом второго, от­вет второго — началом третьего и т. д. Наконец, ответ последнего примера является началом первого. С такого рода примерами следует познакомить учащихся не толь­ко с целью осуществления самопроверки, но и с целью обучения самостоятельно составлять такие примеры.

***Содержание игры****.*

1) Сначала учитель предлагает учащимся решить столбик примеров и записать ответы, например: 12 + 7 = 19, 19 - 5 = 14, 14: 2 = 7, 7 + 5 = 12.

Затем он обращает их внимание на ответы и на­чальное число следующих примеров. Такие примеры называются круговыми.

2)Учащиеся совместно с учителем составляют кру­говые примеры (4—5 примеров).

 3)Учащимся предлагаются карточки с круговыми примерами. Они решают примеры и располагают их так, чтобы получилась цепочка, т. е чтобы ответ по­следнего примера был компонентом первого. При этом осуществляется самоконтроль: если приме­ры решены неверно, то из них не получится цепочки.

**3.Маленькие покупки.**

***Материал игры****:* у учителя различные предметы или картинки с изображением предметов — ручки, тетради, карандаши и т. д.; у учащихся таблички с числами от 1 до 20, разложенные в цифровой кассе.

***Содержание игры****.* Учитель говорит: «Один карандаш стоит... рубля». Затем показывает сначала один каран­даш, потом несколько карандашей или картинки с их изображением и просит выбрать соответствующую таб­личку. Ученики выбирают и показывают таблички с от­ветами.

6. Игры и занимательные упражнения на развитие пространственных и геометрических представлений.

**Цель:** развивать представления учащихся о положении предметов в пространстве, о геометрических формах, подвижность зрительного анализатора, мышление, мелкую мускулатуру пальцев рук, распределение внимания, сообразительность, наблюдательность.

**1.Куда пойдёшь и что найдёшь?**

***Материал игры****:* любые игрушки.

***Содержание игры****.* Учитель раскладывает игрушки в разных местах класса: справа от ученика учитель ставит плюшевого мишку, слева — матрешку, перед учеником — машины, позади ученика — паровоз и говорит:

«Вперед пойдешь — машину найдешь,

Вправо пойдешь — мишку найдешь,

Влево пойдешь — матрешку найдешь,

Назад пойдешь — паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?»

Игра может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются бумагой. Учитель говорит:

«Вперед пойдешь — куклу найдешь,

Вправо пойдешь — зайца найдешь,

Влево пойдешь — мяч найдешь,

Назад пойдешь — юлу найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что хочешь найти?»

**2.Игры с мячом.**

***Материал игры****:* мяч.

***Содержание игры****.* Учитель предлагает учащимся в процессе игры ответить на такие вопросы: «Кто даль­ше бросит мяч правой рукой? Кто дальше бросит мяч левой рукой? Чей мяч упал близко, а чей — далеко?»

В игре закрепляются понятия *далеко — близко, даль­ше — ближе.*

**3.Чудесный мешочек.**

***Материал игры****:* мешочек с геометрическими фигу­рами или телами: круги, квадраты, прямоугольники тре­угольники, кубы, брусы, шары.

***Содержание игры****.*

Вариант 1. Учитель показывает круг и спраши­вает: «Что это?» «Круг», - отвечают ученики. Учитель говорит: «Подержи его в руках. Не заглядывая в мешо­чек, на ощупь найди круг и достань его».

Вариант 2. «Возьми в мешочке любую фигуру, не доставая, только на ощупь определи, что это за фи­гура, назови ее, достань, а ребята пусть проверят, пра­вильно ли ты эту фигуру назвал».

Вариант 3. Учитель говорит: «Найди на ощупь в мешочке квадрат. Покажи ребятам».

Выигрывает тот, кто безошибочно выполнил все за­дания. Он и получает звездочку. В конце игры можно подсчитать, какой ряд получил больше звездочек, сколь­ко всего ребят из класса получили звездочки.

7. Дидактические игры и занимательные упражнения, формирующие временные представления у детей.

**Цель:** закрепить

**1.Когда это бывает?**

Игра требует предварительной подготовки. Вначале учителем проводится беседа о частях суток, дается ха­рактеристика занятий людей в каждую из этих частей суток.

***Материал игры****:* картинки, изображающие разные ви­ды деятельности человека на протяжении суток: заряд­ка, умывание, завтрак, уход в школу, приход из шко­лы, прогулка, игры во дворе, приготовление уроков, ужин, приготовление ко сну, сон.

***Содержание игры****.*

Вариант 1. Учитель показывает картинку, например «Зарядка», и спрашивает: «Когда это быва­ет?» Ученик должен ответить, что это бывает утром. Учитель показывает следующую картинку. Игра про­должается до тех пор, пока все картинки не будут ис­пользованы.

Вариант 2. Все карточки с рисунками раздают­ся учащимся. Учитель называет часть суток, например вечер. Учащиеся должны показать карточки, на кото­рых изображены характерные занятия людей вечером. Каждый ученик показывает свою карточку и рассказы­вает, что изображено на ней.

**2.Суточные часы.**

***Материал игры****:* суточные ча­сы у учителя и у каждого уче­ника, карточки с названием ча­стей суток (рис.).

***Содержание игры****.* Учитель ставит стрелку суточных часов на какую-либо часть суток.

Учащиеся на своих часах должны поставить стрелку на эту же часть суток и на­звать ее.

Вариант 1. Учитель ставит стрелку суточных часов на какую-либо часть суток. Учащиеся ставят стрел­ки часов на последующую или предшествующую ей часть суток и называют ее.

Вариант 2. Учитель называет часть суток, например день. Учащиеся должны поставить стрелки своих часов на соответствующую часть суток.

Вариант 3. Учитель называет часть суток, например вечер, а учащиеся ставят стрелки суточных часов на часть суток, которая следует за данной или предшествует ей.



**3.Займи своё место (подвижная игра).**

***Материал игры****:* таблички с названиями частей су­ток, окрашенные в цвета, соответствующие каждой ча­сти суток: утро — розовый, день — оранжевый, ночь — черный, вечер — синий.

***Содержание игры****.* Учитель вызывает к доске четырех учеников и дает каждому по табличке. Один из них становится перед классом, держа перед собой табличку. Остальные ученики должны встать в один ряд с ним в правильной последовательности. Затем послед­ний ученик становится первым, а остальные переме­щаются так, чтобы последовательность частей суток бы­ла правильной.

Вызывается следующая четверка, игра повторяется.

**4.Каких дней в неделе не достаёт?**

***Содержание игры****.*

На доске вывешиваются карточки с днями недели.

1). Каких дней недели не достаёт?

2). Что изменилось?

В результате проведенной работы согласно поставленным задачам было подтверждено, что большое внимание следует уделять дидактической игре на уроке. Дидактическая игра содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных процессов учащихся.

Список литературы.

 1.Перова М.Н. Методика преподавания математики в специальной (коррекционной) школе 8 вида. Учебник для вузов.4-е издание переработанное. – М.: «Просвещение»,1999.

2. Эк В. В. Обучение математике учащихся специальных (коррекционных) общеобразовательных учреждений 8 вида. Пособие для учителя.- М.: «Просвещение», 2005

 3.Программа для специальных (коррекционных) общеобразовательных учреждений 8 вида. - М.: «Просвещение»,2011

 4.Плешакова Е.П. Математика 1-4 классы: коррекционно-развивающие упражнения /авт.-сост. Е.П. Плешакова.- Волгоград: Учитель, 2009