**Дидактическая игра на уроках математики как средство формирования вычислительных навыков у младших школьников с интеллектуальными нарушениями**

Сумкина Светлана Владимировна

Село Малышево, Селивановский район

Я работаю с младшими школьниками, имеющими интеллектуальные нарушения, более 17 лет. Практика работы в специальной (коррекционной) школе 8 вида указывает на то, что учащиеся слабо овладевают устными вычислительными приёмами, для многих из них устные вычисления оказываются вообще недоступными. Но ведь в начальных классах закладываются основы математических знаний и умений, без которых дальнейшее продвижение учащихся в усвоении математики затруднено. Таким образом, передо мной встала проблема: как повысить уровень сформированности вычислительных навыков у младших школьников?

Сознательное усвоение учебного материала возможно лишь при активности учащихся в обучении. Познавательная активность умственно отсталых школьников в большинстве случаев сама по себе не возникает, её необходимо активизировать. Этой цели служат дидактические игры, использование которых на уроках математики решает противоречие между многократным повторением одних и тех же учебных действий и созданием положительной мотивации у учащихся к этим действиям; а также противоречие между программными требованиями и реальным уровнем обучения.

При подготовке к уроку я подбираю дидактические игры, сюжет и движения которых доступны детям, представляют для них интерес, подготавливают к дальнейшей работе. Содержание дидактических игр тесно связываю с программным материалом, учитываю психофизические и возрастные особенности учащихся. Перед их проведением осуществляю подготовительную работу, направленную на уяснение правил игры, сюжетной линии, конечной цели. На уроке руковожу игрой, оказываю дифференцированную помощь детям, при необходимости совместно с учениками исполняю игровые действия.

Дидактические игры применяются мною на разных этапах урока.

*Объяснение нового материала* – первый шаг в формировании понятия, умения, поэтому так важно осмысление школьниками нового материала. Учитывая наглядно-действенный характер мышления умственно отсталых школьников, на этом этапе я применяю игры, с помощью которых сообщаю новые знания на основе наглядных средств и беседы. Учащиеся слушают, смотрят, воспринимают, осознают и запоминают сообщённые знания. К таким играм относятся «Математический бег по числовому ряду», «Числа, бегущие навстречу друг другу» и др. На этапе объяснения новых знаний мною применяется также частично-поисковый метод обучения, когда ученики осуществляют поиск новых знаний на чувственной основе с помощью действий с различными средствами наглядности: предметами, рисунками, схемами. Я руковожу всем действием игры, задавая вопросы, приводящие детей к правильным выводам. («Угадай-ка», «Было – стало», «Карусель»)

*Этап закрепления полученных знаний.* Закрепление осуществляется в процессе систематического возвращения к ранее усвоенному материалу. Оно организуется таким образом, чтобы учащиеся были активны в припоминании знаний для приобретения ими соответствующих умений и навыков. С помощью игр я организую деятельность учащихся по неоднократному воспроизведению сообщённых им знаний или способов деятельности. При проведении таких игр ученики воспроизводят вычислительные приёмы в развёрнутой форме.

Например, в игре «Забей гол в числовые ворота», предназначенной для учащихся 3 класса, ученики, «прогоняя мяч» через трое числовых ворот, воспроизводят приём сложения однозначных чисел с переходом через десяток в развёрнутом виде. Для проведения этой игры я рисую на доске трое числовых ворот, слева от которых записываю примеры вида: 5+7, 8+7, 6+7 и т.д.

*Правила игры:* направление удара мяча зашифровано примером. Способ решения каждого примера можно отыскать на воротах. Дети должны правильно «загнать мяч» в числовые ворота, показав путь его движения, соединяя линией пример с той парой числовых ворот, на которых записан приём решения примера, а затем «провести» мяч к третьим числовым воротам, где записан ответ. Учащиеся-футболисты поочерёдно выходят к доске и «загоняют мяч» в числовые ворота, воспроизводя развёрнутый приём прибавления числа 7.

Самая многочисленная группа игр, применяемых *на этапах*  *повторения, обобщения и систематизации математических знаний.* Повторение пройденного имеет целью углубить, обобщить и систематизировать материал, связать его с жизнью и практической деятельностью учащихся, использовать знания в новых ситуациях. Повторение провожу непрерывно в течение всего учебного года, включая в процесс изучения нового учебного материала и добиваясь осмысления связи между пройденным и новым. Чтобы обобщение и систематизация знаний проходили более продуктивно, я использую игры, которые требуют активизации мыслительных операций. В играх «Сбрось лишний груз», «Восстанови слово», «Собери рассыпанные примеры» ребята устанавливают сходство и различие между признаками двух объектов, что лежит в основе приёма сравнения. В играх «Лучший лодочник», «Собери поезд» учащиеся разделяют объекты на группы на основе определённых признаков (приём классификации).

Качество усвоения знаний учащимися по каждой теме выясняю при осуществлении *контроля и проверки*, которые позволяют выявить пробелы в знаниях и умениях детей и наметить пути их устранения. При проверке знаний учащихся также использую дидактические игры. Ведь ребята с большим интересом выполняют самостоятельные работы, предложенные им в форме игр: «Лучший счётчик», «Кто скорее, кто вернее» - и задания, в которых после решения примеров нужно раскрасить картинку в соответствии с инструкцией*.*

Проанализировав ЗУН учащихся двух выпусков, я убедилась в повыше-нии их качества. Следовательно, правильно организованная дидактическая игра, положительно влияя на познавательную активность учащихся, способствует формированию у них прочных вычислительных навыков.