Государственное казенное специальное (коррекционное) образовательное учреждение Владимирской области «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат г. Ковров»

Тема: «Использование игровых технологий на уроках математики как средство развития познавательной активности обучающихся»

Учитель математики Молодцова И. Н.

2025 г.

«Использование игровых технологий на уроках математики как средство развития познавательной активности обучающихся»

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.

Работая в школе , убеждаюсь, 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, одной из которых является игра.

       Игровые технологии – единство развивающих возможностей игровых технологий для формирования личности обучающихся осуществляется средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребенку, с учетом психофизических возможностей, путем осуществления специальных игровых программ, имеющих как общеразвивающий, так и специализированный характер. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности; - диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

 Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

       В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. Так же при подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

* Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
* Учет структуры дефекта;
* Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
* Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
* Соответствие коррекционной цели занятия;
* Учет принципа смены видов деятельности;
* Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
* Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

       По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

* обучающие,
* тренировочные,
* контролирующие
* обобщающие;

Так на уроке математике использую игры: «Больше, меньше или равно», «Найди лишнее число»,игра « Домино».

Игра «Накорми зверей в зоопарке», где разбирается по составу число «6». Сторож кормит обезьян: сначала дал 5 бананов (ставлю рисунок с пятью бананами); затем еще 1 банан (ставлю рисунок с одним бананом). Таким образом, 5 + 1 = 6. Дети «записывают» у себя данную задачу на столе с помощью цифр.

Важно научить детей на занятиях по математике ориентироваться на листе бумаги, для этого использую рисование цветными карандашами, которое имеет коррекционную направленность. Например, даю детям листок, расчерченный на квадраты, и предлагаю нарисовать в правом верхнем углу цветок, в левом нижнем – домик и так далее.

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.

Например, игра « 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. В завершении работы предлагаю учащимся свой рисунок раскрасить. Задания разнообразны и обязательно дифференцированы.   
        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. Конечно, урок – путешествие требует большой предварительной подготовки, специального подбора материала, логической увязки каждого упражнения с идей урока. Но зффект 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 – 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. На уроках обобщения можно использовать   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.

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 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.

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.