Тема: «Игра как средство повышения качества обучения учащихся с овз на уроках математики.»

Дидактические игры — это специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры.

Цель дидактических игр – обучение, развитие и воспитание обучающихся. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Основными структурными компонентами дидактических игр являются:

игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Дидактические игры — это специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры.

Цель дидактических игр – обучение, развитие и воспитание обучающихся. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Основными структурными компонентами дидактических игр являются:

игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Все дидактические игры делятся на три основных вида:

- прямого дидактического воздействия, в которых учитель действует совместно с учащимися в роли одной из играющих сторон;

- опосредованного дидактического воздействия, когда учитель находится «вне игры» в качестве наблюдателя или болельщика;

- смешанного дидактического воздействия, когда учитель участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта и консультанта.

1 группа

Предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами.

Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объём, материал, мир

2 группа

Игры творческие, сюжетно-ролевые.

Эти игры в обучении – не просто развлекательный приём или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом.

3 группа

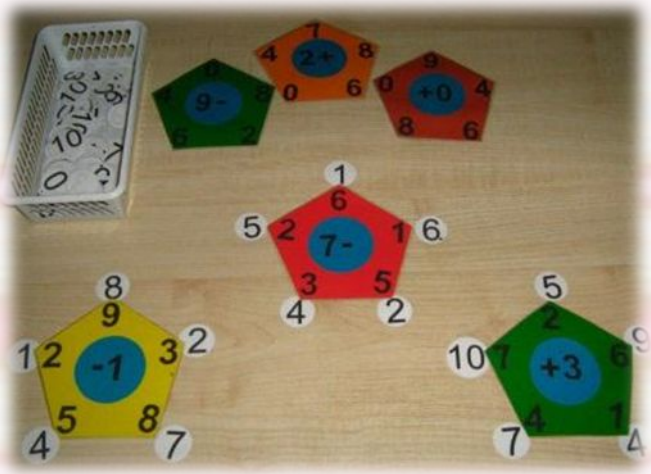
Игры, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими. Сюда следует отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады и т.д. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет.

4 группа

Игры строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

5 группа

Интеллектуальные игры – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы», основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.



Дидактическая игра «Машины загадки»

Цель: создать условия для формирования вычислительных навыков.

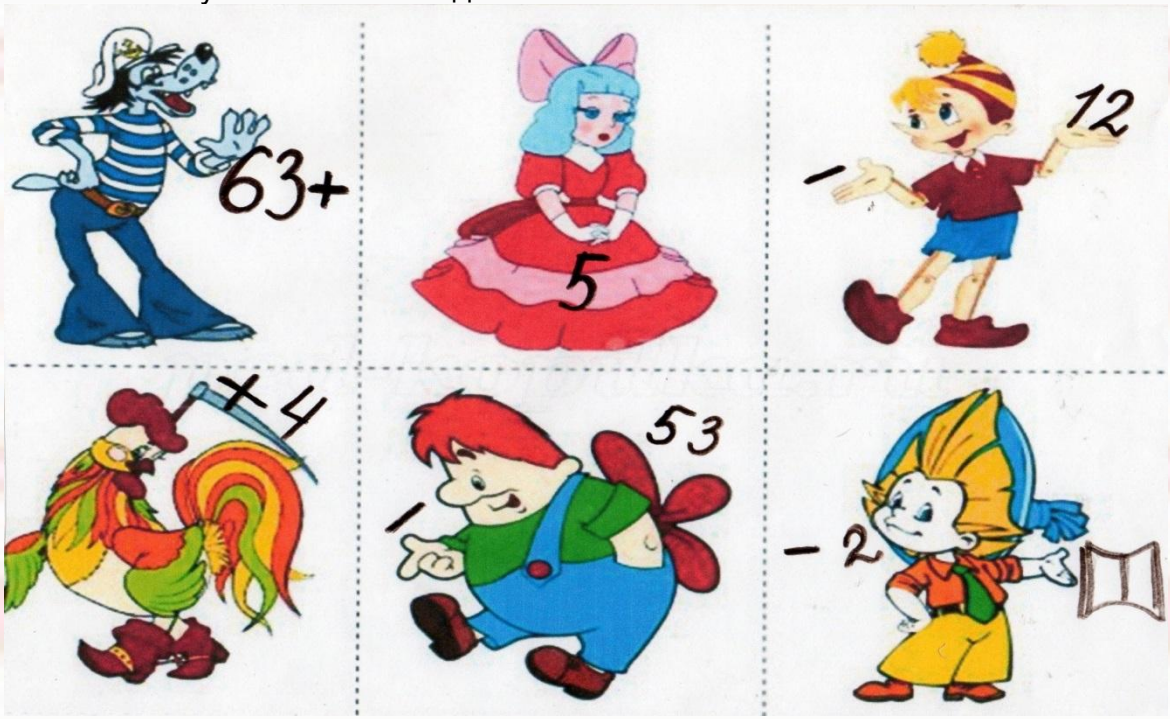
Задание: 1. –А ну-ка, исправь ошибки в моих примерах.

Дидактическая игра «Сказочная цепочка»

Цель: создать условия для формирования вычислительных навыков.

Задание: 1. Реши примеры. Используй подсказки каждого героя.

2.Что получил Незнайка в дневнике?



Дидактическая игра «Помоги сказочным героям»

Цель: создать условия для формирования вычислительных навыков.

Задание: 1.Дополни каждое число до следующего круглого десятка. Назови сказочного героя.

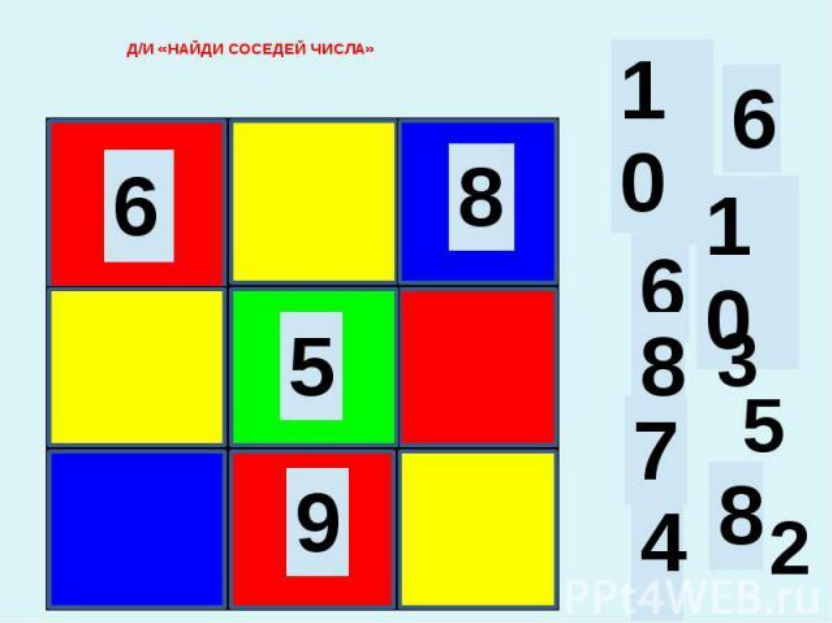
СОСЕДИ.

Для игры понадобятся карточки с числами от 1 до 10.

Начните с того, что разложите вместе с ребёнком карточки слева направо в порядке возрастания чисел и предложите по очереди называть "соседей" каждого числа, находящиеся с ним рядом. Это легко превращается в игру : один называет число, а второй, отвернувшись, быстро называет "соседей".

При этом можно задавать вопросы типа : "Какой общий сосед у чисел 5 и 7 ? - тут над вопросом надо подумать ! Если ответ правильный, то отвечавший получает очко. Если нет - очко получает тот, кто задавал вопрос.

Разыгравшись, можно усложнить игру. Например, ответ надо дать в течение 10 секунд. Это сделает игру более азартной.

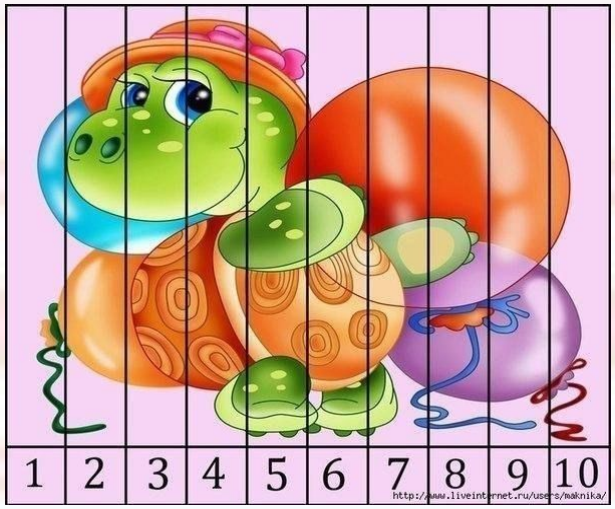


РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ.

Первый игрок тщательно перемешивает карточки, лежащие на столе "лицом" вниз, и обращается ко второму игроку со словами : "За какое время ты сможешь разложить карточки по порядку ?«. Второй игрок называет необходимое время и на счёт "Раз, два, три !" приступает к выполнению задания.

Затем карточки перемешиваются снова, и за такое же время пытается их упорядочить первый игрок. Если оба справляются с заданием, объявляется "ничья". Если справляется кто - то один, он получает очко.

Благодаря таким правилам, ребёнок будет называть каждый раз более короткий промежуток времени, надеясь, что он успеет выполнить задание, а Вы - нет! Чтобы в какой - то степени уравнять Ваши шансы с шансами ребёнка, можно договориться, что Вы берёте себе вдвое или втрое меньше времени, чем ребёнок.



ОСТАВЬТЕ МЕСТО

В начале игры, раскладывая карточки, ребёнок первым делом ищет "1". Найдя эту карточку и положив её на стол, он начинает искать "2". И если при этом ему попадается "3" или "4", он, скорее всего, отложит их в сторону.

Когда наступит Ваша очередь, продемонстрируйте ребёнку более эффективный способ выкладывания карточек. Ведь совсем не обязательно начинать с поиска "1". Можно начать с той карточки, которая попалась первой. Пусть это, например, "4".

Положим её на середину стола и берём следующую карточку. Если число на ней больше четырёх, кладём её справа от карточки "4", если меньше - слева, на некотором расстоянии. Например, между карточками с "4" и "2" должна в дальнейшем поместиться одна карточка с "3", а между карточками с "4" и "7" две карточки с "5" и "6". Вот тут - то и пригодятся навыки, приобретённые при игре в "соседей".

Раздавая карточки таким способом, ребёнок хорошо представит себе порядок расположения чисел : насколько "далеко" отстоят одни числа от других, то есть, сколько чисел их разделяет. Не менее полезно раскладывать карточки в порядке убывания чисел. Это пригодится потом при овладении вычитанием.

ЧИСЛОВЫЕ ПРЯТКИ.

Разложите вместе с ребёнком на столе карточки в произвольном порядке. Предложите сначала найти глазами и показать пальцем, не касаясь карточек, все числа от "1" до "10".

А теперь поиграйте друг с другом в своеобразные "прятки". Один из вас отворачивается, а другой раскладывает в произвольном порядке все карточки, кроме одной, которую он прячет. Тот, кто отворачивался, должен посмотреть на разложенные карточки и как можно быстрее сказать, какой карточки не хватает. Играя с ребёнком, не забывайте, что у Вас тоже не всё может получаться быстро и сразу. Эта игра полезна тем, что, отыскивая недостающую карточку, ребёнок многократно повторяет в уме или нашёптывает числовой ряд, привыкая к порядку чисел.

Уроки - путешествия.

Целесообразно проводить различные уроки-путешествия. Такие как:

"В цирке", "Веселые страты", "Плывем к Робинзону Крузо", "В зоопарке", "Полет в космос" и др.

В игру задания превращает их проведения - эмоциональность, непринужденность, занимательность.

В этих путешествиях ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества. И главное огромнейший эффект - ни одного зевающего на уроке!

Дети играют, а, играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют, доводят до уровня автоматизированного навыка математические знания.

Веселые задачи в стихах

Веселые задачи вызывают большой интерес у детей. Их можно использовать при изучении различных табличных случаев сложения и умножения.

Наряду с нестандартными заданиями, используют задачи, изложенные в нестандартной форме, так называемые веселые задачи. Задачи такого типа можно применять при изучении программного материала и для активизации познавательной деятельности учеников на уроках.

По грибы пошли ребята.
Вот пенёк. На нём опята.
Шесть опят собрал Игнат,
И четыре опёнка
Собрала его сестрёнка.
Сколько всего опят
В корзине у ребят?

У Маши были конфеты.
Она угостила Свету,
Наташу, Иру, Серёжу,
Таню и Петю тоже.
Одна конфета осталась,
А Машенька растерялась:
Сколько же было конфет?
Кто может дать ответ?

Семь детей катались с горки.
Убежал домой Егорка,
А потом ушёл Вадим
И Серёжа вслед за ним.
Сколько на горке осталось детей?

Кто посчитал, отвечайте скорей!

Папа аквариум Саше купил,
На праздник дочке его подарил.
Шесть рыбок в аквариум мама купила,
И бабушка три ещё подарила.
Пожалуйста Саше, друзья, помогите-
Количество рыбок ей назовите!

Много зверей в зоопарке живёт:
Зебра, жираф, бегемот,
Тигр, лиса , енот,
Слон, леопард и койот.
Кто потрудился зверей сосчитать,
Прошу вас ответ немедленно дать!

Брамбул съел 21 морковь, а кружек чая выпил в 7 раз меньше. Сколько кружек чая выпил Брамбул?

У одного ежа в корзинке 48 грибов, а у другого – в 4 раза меньше. Сколько всего грибов в двух корзинках?

У одного ежа в корзинке 48 грибов, а у другого – в 4 раза меньше. Сколько всего грибов в двух корзинках?

Волчонок скатывался с горы 3 минуты и проехал 120метров. Сколько метров он проедет за 12 минут?

Занимательная математика

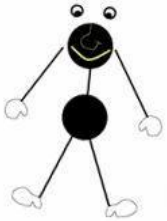
Объявление!!!!

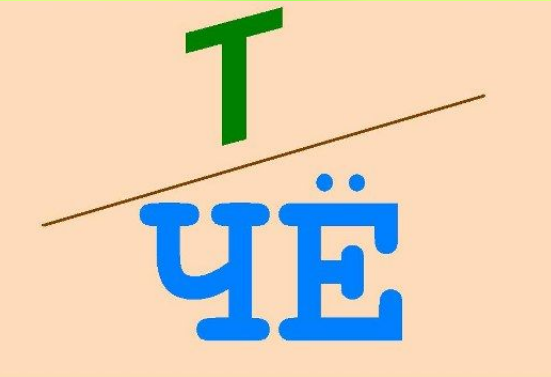
Ребусы

Задачи -тесты

Логические задачи

Ребусы

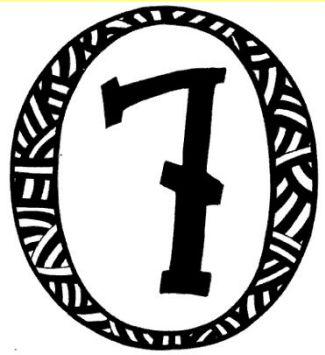




чис сч 1

до

ёт



2 5 8

З
Н
А
К

МИ

НУС

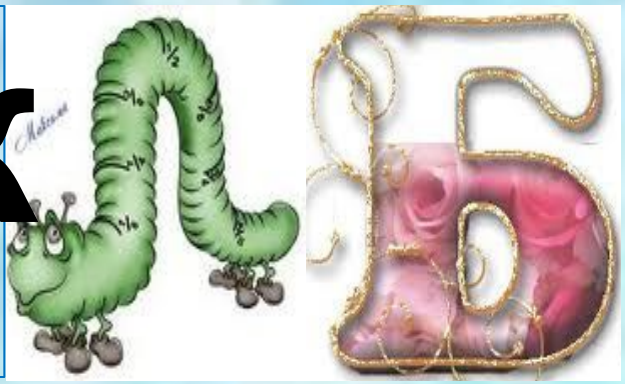
зад

точ

3

стр

100



сто

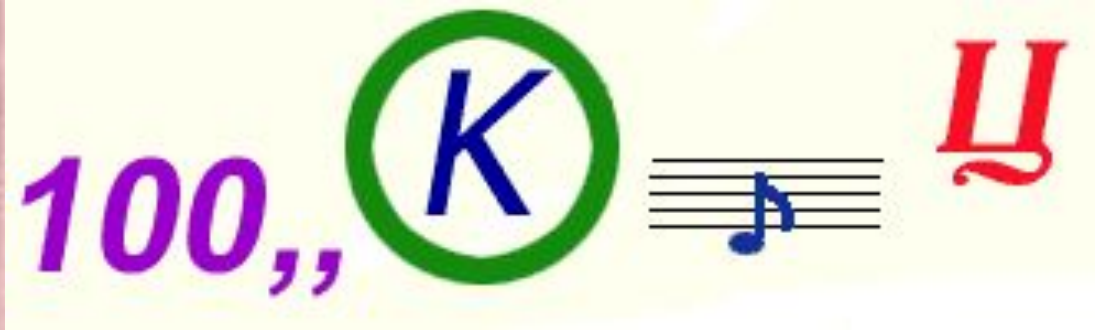
ПО

Род под

ина вал

40 100

сор ст



скво

рец

100янк

стоя

а

Список используемых источников

http://www.filipoc.ru/guess/rebus

http://kladraz.ru/igry-dlja-detei/obuchayuschie-igry/matematicheskie-zadachi-v-stihah-dlja-detei-7-8-let.html

http://www.sochuroki.com/zadachi-v-stixax-dlya-detej-5-7-let/

https://pedportal.net/nachalnye-klassy/matematika/didakticheskie-igry-po-trem-urovnyam-dlya-detey-s-ovz-1185572