**Педагогическая копилка упражнений, игр, заданий**

**на коррекцию вторичных нарушений слуха**

**у обучающихся 5 классов на уроках математики с использование дидактических игр и игровых элементов**

Автор: Дмитриев Алексей Юрьевич

Методист: Беляева Ольга Леонидовна

**Дидактические игры и игровые элементы на уроках математики**

Ученики с нарушениями слуха, в том числе после кохлеарной имплантации – нередкость в школах Красноярска.

Данная педагогическая копилка показывает, как учитель общеобразовательного класса может на своих уроках проводить коррекцию психических функций.

Игра – огромный стимул, чтобы добиться успеха там, где, порой, не помогают многочисленные упражнения.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Каждая игра помогает решить какие-то определенные задачи: дать такое-то знание, сформировать такое-то умение, развить такие-то функции мозга (внимание, память, мышление, речь), воспитывать черты личности (сообразительность, находчивость, коллективизм и т.д.).

При проведении коррекции психических функций необходимо придерживаться следующих методических рекомендаций:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

2.Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.

3.Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

4.При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.

5.Каждый ученик должен быть активным участником игры.

6.Легкие и более трудные игры должны чередоваться, если на уроке проводится несколько игр.

7.Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определенную меру.

8.В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой

9.Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

При использовании дидактических игр и игровых элементов следует:

1.Определить место дидактической в системе других видов деятельности на уроке;

2.Оценить целесообразность использования их на разных этапах изучения различного по характеру математического материала;

3.Разработать методику проведения дидактической игр с учетом дидактической цели урока и уровня подготовленности учащихся;

4.Оценить выполнимость требований к содержанию игровой деятельности в свете идей развивающего обучения.

Дидактические игры хороши в системе с другими формами обучения, использование, которых должно в конечном итоге привести к решению следующих задач:

учитель должен дать учащимся знания, которые соответствуют современному уровню развития науки;

научить учащихся самостоятельно приобретать знания.

Требования к организации дидактических игр:

* игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности учащихся;
* игра должна быть доступной для данного возраста, цель игры - достижимой, а оформление красочным и разнообразным;
* обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа;
* присутствие элемента соревнования между командами или отдельными участниками;
* роль активности учащихся во время проведения игры;
* воспитательное, познавательное значение игры.

Роль учителя при организации дидактических игр и игровых элементов:

* положить начало творческой работе учащихся;
* контроль и руководство учителя не должны подавлять инициативу и самостоятельность детей;
* подготовить учащихся старшего возраста для проведения игр в 5 классе;
* подготовить контрольные карты

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Компонент сложной структуры дефекта при нарушении слуха | | Игры, упражнения и задания |
| 1 | | 2 |
| Первичный дефект | | |
| Глухота — глубокое  и стойкое нарушение  слуха |  | |
| Отсутствие самостоятельно  сформированной словесной речи | **Слухо-речевая зарядка**  **Цель**: формирование самостоятельно  словесной речи, обучение называнию и запоминанию специальных математических терминов. Обогащение словарного запаса.  **Инструкция:** для слабослышащих детей предлагаю на слух, для глухих – слухозрительно, а некоторым – зрительно, предлагаю: - повторить трудно произносимые понятия (например, пропорциональные величины, рациональные числа и т.д.), вопросы на повторение сформированных знаний (например, как сложить два отрицательных числа?),  Задание:  - **Назови одним словом**: квадрат, прямоугольник, ромб - …  **Закончи предложение:** Корнем уравнения называется …  - при работе с книгой описать схему, опыт по картинке, объяснить решение примера или задачи и др., (в случае затруднения можно использовать слова-схемы). | |
|  | | |
| Своеобразие мышления: диспропорции  в типах мышления: длительное преобладание наглядно- действенного  и наглядно- образного мышления над абстрактно- логическим | **Математическая зарядка**  Данная игра позволяет оперативно проверить знания большого количества учеников. Учащиеся либо встают, либо поднимают руки, если речь идет об объекте, за который они отвечают. Допустим, идет проверка навыков вычислений с дробями. Учитель читает задания или демонстрирует их на листе бумаги. Первый вариант отвечает за правильные дроби, второй – за неправильные. Если в результате получилась правильная дробь, то сигналит первый вариант, если неправильная – второй.  **«Математическая эстафета».**  Учащиеся выполняют одно задание по очереди, передавая друг другу лист как эстафетную палочку.  **Игра «Третий лишний»**  Командам поочередно демонстрируются названия различных объектов. Два из них имеют какое-то общее свойство, а третий – нет.  Например:   * + гектар, сотка, метр;   + ярд, тонна, центнер;   + конус, квадрат, круг;   + треугольник, прямоугольник, квадрат;   + прямая, отрезок, угол;   + 0,7; 2,1; 0,6;   **Игра «Аукцион»**  На торги выносятся задания по какой- либо теме. Например: «Действия с десятичными дробями». В игре участвуют 4 – 5 команд. Им предлагаются задания. Команды покупают задания и если они выполнили его верно, то им начисляются потраченные баллы, а если – неверно, то снимаются.  **Игра «Горячий Стульчик»**(игра групповая)  **Цель:** развитие операции анализа, синтеза.  **Материал:** не требует особой подготовки.  **Ход игры:**водящий садится на «горячий стульчик» у доски лицом к классу. Учащиеся по очереди задают ему вопросы по теме, оговоренной заранее.  Водящий должен ответить. Если допущена ошибка, водящий меняется на нового игрока, чей вопрос был последним. Рассмотрим, например, тему «Умножение и деление натуральных чисел».  **Примеры вопросов:**   * Что такое деление? * Как называют результат умножения? * Существует ли сочетательное свойство умножения? Если да, то сформулируйте его. * Существует ли сочетательное свойство деления? Если да, то сформулируйте его. * В каких случаях можно опустить знак умножения?   **Игру можно усложнить**. Учащиеся дают объяснение математического термина, а водящий должен догадаться, что это за слово. Выигрывает тот, кто продержится на «горячем стульчике» дольше.  **Примеры вопросов**   * С помощью этого действия находят неизвестный множитель (деление) * Иногда деление одного натурального числа на другое нацело не всегда возможно, в этом случае получаем … (деление с остатком) * Для того, чтобы умножить сумму на число, можно умножить на это число каждое слагаемое и сложить получившиеся произведения; это правило называется… (распределительное свойство умножения относительно сложения) * Произведение, в котором все множители равны, можно записать короче; эта запись называется (степенью числа) * Возведение во вторую степень (квадрат числа) | |
| Своеобразие процессов восприятия: слабая категоризация воспринимаемых объектов, низкая поисковая активность. Исключением является вибрационное восприятие, развитое сверхкомпенсаторно | 1. Восприятие величины предмета  Посмотри на отрезки расположи их буквенное обозначение в зависимости от их длины    2. Развитие восприятия временных отношений  Предлагается лист бумаги. Разрежи лист бумаги на полоски шириной 3 см.  3. Задание на развитие зрительного и пространственного восприятии  Найди все фигуры и запиши сколько их    4. Посчитай, сколько раз встречается число от 0 до 9 | |
| Память: непрочное запоминание и неточное воспроизведение зрительных образов и словесной информации | Упражнение 1. Прочитайте внимательно 10 пар слов, запомните их, затем напишите у первого слова парное второе:   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Прямоугольник-сторона | Цифра-число | Деление- | Масса- | | Площадь-квадрат | Плюс-сумма | Плюс- | Час- | | Дробь-деление | Куб-объём | Ответ- | Объём- | | Тонна- масса | Метр-длина | Длина- | Число- | | Час-время | Задача-ответ | Сторона- | Квадрат- |   Предполагается, что при выполнении упражнения 1 учащиеся помимо механической памяти будут использовать словесно - логическую, так как пары слов связаны между собой. Как правило, в этом задании используются математические термины, что одновременно способствует лучшему усвоению математического языка.  Упражнение 2 . Учитель произносит ряды слов, ученики должны определить общую букву во всех словах ряда.  1. Скобки, куб, ребро, ромб.  2. Сторона, высота, сложение, плюс.  3. Катет, деление, единица, центнер.  4. Вычитание, три, периметр, икс.  Упражнение 3. Учитель читает текст один раз:  « На рисунке изображены 2 треугольника( один прямоугольный, а другой равносторонний), между ними расположен прямоугольник. Над ним изображен круг красного цвета.»  Учащиеся слушают, а затем отвечают на вопросы:  1. Какие геометрические фигуры были изображены?  2. Сколько одинаковых геометрических изображено на рисунке?  3. Какого цвета круг?  4. Что расположено между треугольниками?  Воспроизведите у себя в тетради этот рисунок, сравните с рисунком у соседа. Кто из вас оказался более внимательным?  Упражнение 4 показывает учащимся, что часто запоминанию помогает мысленное представление материала. Замечено, что данное задание, лучше удается учащимся с хорошей зрительной памятью.  Упражнение 6. Учитель три раза читает слова: время, путь, центнер, минута, скорость, грамм, миллиметр.  Письменно ответить на вопросы:  1. Запиши единицы измерения массы, прозвучавшие в этом списке. Как они связаны между собой?  2. Составьте формулу, используя слова из списка.  3. В написании каких слов есть удвоенные буквы?  4. Слов какого рода здесь больше(мужского, женского, среднего)  5. Запиши все запомнившиеся слова.  Упражнение 6 представлено в конечном (усложненном варианте). Первоначально для запоминания и дальней шей работы со словами предлагается 3-4 слова. С запоминанием 7-10 слов учащиеся справляются примерно к концу учебного года | |
| Внимание: истощаемое неустойчивое | 1. Игра «Разгадай шифр».  Дидактическая задача: каждый ряд получает карточку с заданием.  Задача учащихся: сравнить обыкновенные дроби (одну пару 1 ученику) и записать в таблицу номер той пары, в которой стоит знак больше. Таким образом, получается пятизначный шифр. Для того, чтобы не запутаться – номер решенного задания зачеркнуть и передать карточку другому ученику. Помогать нельзя!  Оформление карточки.    Ответ: 1 4 6 8 9  2. «Игра для внимательных».  Дидактическая задача: между числами отсутствуют знаки „+“ и „-“, необходимо как можно быстрее расставить знаки таким образом, чтобы получилось число 12.  2\*6\*3\*4\*5\*8=12  9\*8\*1\*3\*5\*2=12  8\*6\*1\*7\*9\*5=12  3\*2\*1\*4\*5\*3=12  7\*9\*8\*4\*3\*5=12  3. Игра «Хакеры».  Дидактическая задача: каждый ряд получает карточку с заданием.  Задача учеников: сравнить числа и записать в таблицу номер той пары чисел, в которой они ставят знак меньше „<“. Таким образом, получается 4-х значный код. Номер решенного задания зачёркивается, и карточки передается другому учащемуся. Помогать друг другу нельзя.  Оформление карточки    Ответ: 2 4 6 8 | |
| Воображение: стереотипное, репродуктивное | **Упражнение: «Геометрический рисунок».**  **Описание упражнения.** Детям предлагается нарисовать что-либо, используя исключительно геометрические фигуры. Можно устроить «конкурс» или «фестиваль» рисунков: ситуация соперничества будет способствовать активации воображения и творческого мышления.  **Простые примеры рисунков:**    Рисунок 1. Домик (из круга, квадрата, треугольника, прямоугольника)    Рисунок 2. Новогодняя елка (из треугольников, прямоугольника и кругов)  **2.** **Описание упражнения.** Ребятам предлагается пофантазировать, на что похожа цифра 0 (или что похоже на цифру 0).  **Варианты ответов:** на букву О, на контур лица, на ягоду [винограда](https://pandia.ru/text/category/vinograd/), на овал и др.  **3.** **Упражнение:** «Дорисуй».  **Описание упражнения.** Ученикам предлагается дорисовать фигуры дополнительными деталями так, чтобы получились разные предметы. | |
| Физическое развитие: снижены двигательные характеристики; нарушены равновесие и координация | 1. **«Запрещенный цвет»**  **Цель:** развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.  Количество игроков – 6-8.  **Инвентарь:** 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники).  **Инструкция.** По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу вес играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.  ***Варианты***   1. *Собрать только круги (цвет не имеет значения).* 2. *Собрать треугольники красного цвета.* 3. *Собрать как молено больше любых фигур, кроме зеленых. Возможны и другие варианты.*   **Методические указания**   * Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, желтый и т.д.). * Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур.   **2. «Три стихии. Земля. Вода. Воздух»**  Количество игроков может быть любым.  Инструкция. Играющие размещаются по кругу, ведущий называет слово:  «Земля» - играющие принимают положение: руки в стороны;  «Воздух» - играющие выполняют круговые движения руками назад;  «Вода» - выполняются движения, имитирующие волны.  Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остается в кругу последним.  Методические указания. Интенсивность игры регулируется темпом произнесения ведущим слов-заданий.  Вариант 2  Цель: развитие быстроты реакции, внимания и сообразительности.  Инструкция. Площадка делится на три зоны — «Вода», «Земля», «Воздух». Ведущий называет предмет (например, самолет), играющие бегут в зону, обозначающую «Воздух».  Слово «пароход» — играющие бегут в зону «Вода».  Слово «дерево» — играющие бегут в зону «Земля».  Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры или получает штрафное очко. Выигрывает последний оставшийся участник (либо набравший меньше всего очков).  Методические указания. Нагрузка регулируется сменой способов передвижения: ходьба, бег, прыжки и др.  **3. «Зеркало»**  Цель: тренировка в запоминании последовательности движений.  Количество игроков может быть любым.  Инструкция. Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания:  Повторение одиночных движений вслед за ведущим.  Играющие должны воспроизвести несколько движений в заданной последовательности.  Ведущий называет животное, птицу, насекомое или рыбу, а игроки подражают движениям этого животного.  Методические указания. Лучший игрок определяется общим голосованием и награждается призом или призовыми очками. | |
| Деятельность: снижены продуктивность и качество | **Лови шарик**  Цели: развивать моторику пальцев рук, развивать интерес к общению в игре, выполнять точно инструкцию взрослого.  Оборудование: желобок, шарик,  Речевой материал: шар, лови, кати, поймал, не поймал, упал, молодец.  Ход игры  Педагог кладет шарик на желобок, говорит: «Будем играть! Смотри», — пускает шарик по желобку и обращается к ребенку: «Лови!». Если у ребенка не получается поймать шарик, педагог показывает, как это надо делать. После нескольких повторов ловли шарика ребенком педагог дает ему шарик и предлагает: «Кати!». Ребенок должен, подражая ранее виденным движениям педагога, прокатить шарик по желобку, а педагог - поймать шарик у другого конца желобка. Если у ребенка не получается прокатить шарик, педагог показывает, как это нужно делать, после чего ребенок вновь пробует самостоятельно осуществить прокат шарика по желобку.  **Мозаики**  Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, обучение ориентировке на плоскости, умению подбирать цвета по подражанию педагогу или по словесной инструкции.  Оборудование: плоские и объемные мозаики по количеству детей.  Речевой материал: сложи узор, мозаика, рисунок, название предметов, изображенных на рисунке, названия основных цветов, там, рядом, слева, справа, один, одну, два, две, три, четыре, пять и т.д.  Ход игры.  Возможно несколько вариантов проведения. Можно предложить детям вслед за педагогом составлять определенный рисунок, узор. А можно просто дать детям возможность собирать по собственному желанию, развивая творчество, воображение.  Можно предложить детям картинку с рисунком, узором и попросить их собрать такой же рисунок или узор из мозаики.  Для более развитых детей, знающих названия основных цветов, можно предложить выполнять рисунок, узор по инструкциям, предъявляемым устно и на табличках. Например: «Положи две синих, потом три зеленых, одну красную» и т.д. | |
| Эмоциональная сфера: примитивность, недостаточная стабильность, повышенный стрессовый фон (коммуникативная тревожность) | **Игра «Тренируем эмоции»**  Цель: Научиться понимать эмоции других, выражать собственные эмоции и чувства.  Взрослый предлагает ребенку (или группе детей) потренироваться в выражении не только самих эмоций, но и их оттенков, которые могут быть присущи отдельным людям, сказочным героям, животным.  1. Радость.  Улыбнись, пожалуйста, как: кот на солнышке; само солнышко; хитрая лиса; довольный ребенок; счастливая мама.  2. Гнев.  Покажи, как рассердились: ребенок, у которого отобрали игрушку; Буратино, когда его наказала Мальвина; два барана на мосту.  3. Испуг.  Покажи, как испугались: заяц, который увидел волка; котенок, на которого лает собака.  **Игра «Лото настроений»**  Цель. Развитие умения понимать эмоции других людей и выражать собственные эмоции.  На столе раскладываются картинкой вниз схематичные изображения эмоций. Ребенок берет одну карточку, не показывая ее никому. Затем ребенок должен узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. Остальные отгадывают изображенную эмоцию.  **Игра «Уходи, злость, уходи»**  Цель. Обучение выплескиванию негативных эмоций, формирование навыка регуляции эмоционального состояния.  Ребенок ложится на ковер, вокруг него лежат подушки. Закрыв глаза, они начинают со всей силы колотить ногами по полу, а руками — по подушкам и гром ко кричать: «Уходи, злость, уходи!»  Через три минуты дети по сигналу взрослого ложатся в позу звезды, широко раздвинув руки и ноги, и спокойно лежат, слушая спокойную музыку. | |
| Личность: низкая социализированность | **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА К ПАРТНЁРУ ПО ОБЩЕНИЮ**  **«Кто говорит?»**  Цель: развивать внимание к партнёру, слуховое восприятие.  Дети стоят в полукруге. Один ребёнок — в центре, спиной к остальным. Дети зовут его по имени. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребёнок узнал, занимает его место.  **«Комплименты»**  Цель: развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам, воспитывать интерес к партнеру.  Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребёнок должен сказать “спасибо” и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит “спасибо” и передает его следующему ребёнку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.  **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ВХОДИТЬ В КОНТАКТ, ВЕСТИ ДИАЛОГ**  **«Разговор по телефону»**  Цель: развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.  Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).  «**Вопрос – ответ»**  Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнёра.  Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнёру. Партнёр, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задаёт собственный вопрос и т.д. (“Как тебя зовут?” — “Катя”. “Кто твой друг” — “Рома” и т.д.).  **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ГРУППЕ**  **«Магнит»**  Цель: принадлежность ребенка к группе очень изящным способом. Ребенок на короткое время становится центром внимания других детей.  Материалы: оживленная музыка, под которую дети водят хоровод, держась за руки.  Я хочу для вас немножко поколдовать. Подойдите сюда и посмотрите, что тут у меня. (Покажите детям, как небольшой магнит притягивает и удерживает гвоздик или скрепки.) Кто мне скажет, как называется этот предмет, который помогает мне быть таким хорошим волшебником (волшебницей)? Иногда и люди бывают магнитами...  Я хочу предложить вам игру, в которой каждый из вас побудет магнитом.  Станьте в круг и возьмитесь за руки. Когда зазвучит музыка, вы можете двигаться или прыгать, но руки не отпускайте. Когда музыка остановится, я громко назову кого-нибудь из вас по имени, например, Маша. Тогда вы быстро отпускайте руки и бегите к Маше, станьте в тесный кружок вокруг нее и ласково коснитесь ее рукой, потому что она в этот момент – магнит. Когда музыка снова заиграет, вы опять делаете большой круг, беретесь за руки и водите хоровод, пока я не назову другое имя.  **«Робот»**  Цель: сплочение группы, воспитание способности к согласованному взаимодействию.  Дети делятся на пары. Один из детей исполняет роль изобретателя, другой — робота. Робот, ища спрятанный предмет, движется по указанию изобретателя прямо, влево и т.д. Затем дети меняются ролями.  **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ГРУППОВОГО СОТРУДНИЧЕСТВА**  **Игра «Конфета в бутылке»**  Цель: учить детей для достижения результата согласовывать друг с другом движения рук.  Материалы: каждой тройке детей понадобится литровая пластиковая бутылка из-под минеральной или газированной воды, конфета в фантике и 2,5 метра пряжи. Пряжа делится на несколько отрезков: длинный (1 м) и три коротких (по 50 см). К большому отрезку на один конец привязывается конфета, а на другой — узлом три коротких отрезка пряжи.  Инструкция.  На длинной нити висит конфета. Каждый из детей должен взять в руки одну из коротких веревочек. Затем им нужно опустить конфету в бутылку. Они не должны прикасаться к конфете руками. Как только выполните задание, громко кричите: «Ура!».  **Игра «Пчелы и змеи» (по принципу игры «холодно-горячо»)**  Цель: развивать способность слаженно действовать внутри группы.  Материалы: губка и карандаш (или два любых предмета).  Инструкция.  Дети делятся на две команды «пчелы» и «змеи». Каждая группа должна выбрать своего «короля». Оба «короля» выходят из групповой комнаты и ждут, когда их позовут, а педагог прячет два предмета, которые они должны разыскать в группе. «Король пчел» должен найти «мед» — губку, а «король змей» ищет «ящерицу» — карандаш. «Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все «пчелы» — жужжат: «ж-ж-ж-ж». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи» должны помогать своему «королю» шипением: «ш-ш-ш-ш». Чем ближе «змеиный король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение. Необходимо помнить, что во время игры нельзя ничего говорить. | |