**Введение**

На современных школьников обрушивается огромный поток информации. Не умея быстро сконцентрировать свое внимание, запомнить нужное и отсеять второстепенное, ребенок не может ориентироваться в безбрежном информационном море.

Первоначальная картина окружающего мира складывается у человека благодаря функционированию психических познавательных процессов. К ним относятся:ощущение,восприятие,представление,память,воображение,мышление,речь и внимание.

Внимание занимает особое положение, без него невозможна активизация всех остальных процессов, так как оно с одной стороны является сложным познавательным процессом, с другой – психическим состоянием, в результате которого улучшается деятельность.

Включенное же в познавательную деятельность внимание сочетается в чертах характера с индивидуальными особенностями умственной деятельности–внимательностью.

«Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать уобучающихся интерес к изучаемому материалу, их активность, внимательность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний, развивали бы качества внимания.

Возникновение интереса к математике у значительного числа обучающихся зависит в большей степени от методики ее преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса.

На сегодняшний день в мире существует немало методов тренировки внимания и памяти. Однако, как правило, с детьми должны заниматься специалисты (педагоги, психологи, врачи), иногда необходимо специальное оборудование, а сами занятия могут казаться детям скучными и неинтересными. А проблема развития внимания остается необходимой и актуальной.

Одним из средств развития основных качеств внимания: концентрации, объема, переключения, распределения, устойчивости; наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, является дидактическая игра, современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

«Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса».

В играх используется присущая каждому ребенку способность к воображению. Дети быстро и легко входят в игру со своим воображением, даже не подозревая о том, какие сложные задания они порой выполняют.

«Игра – творчество, игра – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Во время игры дети, как правило, очень внимательны, сосредоточенны и дисциплинированны».

«Дидактические игры очень хорошо уживаются с «серьёзным» учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создаёт 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.

Актуальность исследования особенностей развития внимания определяется тем, что развитие внимания связано с развитием познавательной, волевой и эмоциональной сфер психики. У младших школьников с нарушением интеллекта уровень развития внимания обусловливает возможности познавательной деятельности и существенно влияет на эффективность обучения. Внимание как главное условие осуществления познавательной деятельности обеспечивает возможности успешного обучения, проводимого с помощью не только традиционных методов, но и с использованием новых информационных технологий. Недостаточное развитие внимания у детей, поступающих в специальные школы, приводит к их дезадаптации в начальных классах. В данной работе мной рассматривается проблема развития и коррекции внимания у обучающихся начальных классов с нарушением интеллекта на уроках математики.

**1.Теоретические основы развития внимания в процессе обучения математики**

Понятие внимания в разных источниках и разными учеными определяется по–разному.

П.Я.Гальперин охарактеризовал **внимание** как идеальное, свернутое и автоматизированное действие контроля.

«Л.Д.Столяренко определил «**внимание** как направленность и сосредоточенность сознания человека на определенных объектах при одновременном отвлечении от других».

В современном толковом словаре **внимание** трактуется как сосредоточенность мыслей или зрения, слуха на каком – либо объекте.

Благодаря вниманию человек отбирает нужную информацию, обеспечивает избирательность различных программ своей деятельности, сохраняет должный контроль над своими действиями. Внимание, не имея своего особого содержания, сопутствует каждой деятельности как составной элемент различных психических (восприятие, память, мышление) и двигательных процессов. Оно с одной стороны, является сложным познавательным процессом, с другой психическим состоянием, в результате которого улучшается деятельность. Внимание порождается деятельностью и сопутствует ей. За вниманием всегда стоят интересы, желание, установки, потребности, направленность личности.

Физиологически внимание обусловлено работой тех же самых нервных центров, с помощью которых осуществляются сопровождаемые вниманием психические процессы. Но оно означает наличие участков повышенной и пониженной возбудимости, взаимосвязанных в своей деятельности по закону отрицательной индукции нервных процессов, согласно которому процессы возбуждения, возникающие в одних участках коры головного мозга, вызывают тормозные процессы в других участках мозга.

За счёт доминанты (наличие в каждый данный момент в коре больших полушарий головного мозга участка с повышенной нервной возбудимостью, господствующего (доминирующего) над остальными частями коры) осуществляется сосредоточение сознания человека на определённых предметах и явлениях.

Внимание – продукт развития внешний, предметной и развёрнутой деятельности контроля в форму внутреннюю. Средства и способы контроля человек находит в окружающей действительности. В зависимости от специфики этого развития и получаются различные виды внимания.

**Непроизвольное внимание** – это внимание, вызываемое внешними причинами, - теми или иными особенностями объектов, воздействующих на человека, в данный момент. Непроизвольное внимание складывается стихийно здесь маршрут и средства контроля диктуются объектом и текущими состояниями субъекта. Непроизвольное первичное внимание привлекается ярким, неожиданным раздражителем. Этот вид внимания – естественное проявление безусловного ориентировочного рефлекса.Непроизвольное внимание характерно для маленьких детей. Их легко отвлечь от неприятных переживаний, если показать новую игрушку.

Основная функция непроизвольного внимания заключается в быстрой и правильной ориентации в постоянно меняющихся условиях среды, в выделении тех объектов, которые могут иметь в данный момент наибольший жизненный или личностный смысл.

Вторичное непроизвольное внимание – внимание, которое привлекают и удерживают те предметы или явления, которые удовлетворяют интерес субъекта. Оно не требует от ученика усилия, привлекается самим предметом, но не его яркостью или необычностью, а содержанием, отвечающим направленности, интересам этого ученика. Когда дети слушают интересный рассказ, работают над интересной поделкой или ухаживают за растениями в живом уголке, у них проявляется вторичное непроизвольное внимание.

**Произвольное** внимание направляется волевым усилием человека, осознанием необходимости быть внимательным. Обычно такого произвольного внимания требует неинтересное, скучное дело, смысла которого человек не видит, и выполняет его, подчиняясь требованиям других. Такое внимание особенно трудно дается маленьким детям. Оно требует большого волевого напряжения, умения намеренно отвлечься, отключиться от всех интересных впечатлений и заставить себя сосредоточиться на неинтересном содержании, на выполнении неинтересных действий.

Произвольное внимание формируется тогда и в той мере, в какой процесс его развития становится планомерным. Произвольное внимание – результат обучения, в котором поставлена специальная задача и даны общественно выработанные образцы, средства и способы контроля данного вида деятельности.

Общие умения и навыки внимания в каждом отдельном случае должны быть конкретизированы, детализированы и отработаны применительно к определённому виду деятельности. Основной функцией произвольного внимания является активное регулирование протекания психических процессов. Именно благодаря наличию произвольного внимания человек способен активно, избирательно «извлекать» из памяти нужные ему сведения, выделять главное, существенное, принимать правильное решение, осуществлять планы, возникающие в деятельности.

Бывает и так, что, приступая к работе, человек подчиняется только осознанной необходимости и произвольно мобилизует и направляет свое внимание. Постепенно работа увлекает человека, становится для него интересной, и его внимание из произвольного превращается в **послепроизвольное** (непроизвольное вторичное). Этот вид внимания характеризуется волевой направленностью с благоприятными внешними и внутренними условиями деятельности.

Нужно использовать познавательные интересы детей для развития этого вида внимания. Однако не следует при этом стремиться к развлекательности на уроке. Смешные рассказы, шутки, игры или комические сценки на уроке могут отвлечь внимание школьника от учебного материала.

Содержание урока, работа с книгой, беседы, отвечающие детским интересам и доступные по содержанию, служат средством мобилизации их устойчивого внимания. Этому способствует и использование необходимых наглядных пособий, разбор известных детям отдельных жизненных явлений, картин художника или литературных произведений, просмотр видеофильмов.

Послепроизвольное внимание вызывается через вхождение в деятельность и возникающий в связи с этим интерес, в результате длительное время сохраняется целенаправленность, снимается напряжение и человек не устает, хотя послепроизвольное внимание может длиться часами.

Частота перехода одного вида внимания к другому, так же как и устойчивость одной доминанты, в значительной мере определяется особенностями высшей нервной деятельности. Как известно, у ребенка доминанта характеризуется неуравновешенностью с преобладанием возбуждения над торможением и тенденцией к широкой иррадиации нервного процесса по коре мозга. У детей с повышенной или легкой возбудимостью внимание быстро направляется на необходимую деятельность или на тот предмет, с которым предстоит работа. Однако сохранять образовавшуюся доминанту таким детям труднее, чем ребятам с медленной возбудимостью и трудной переключаемостью нервной деятельности.

Нельзя забывать, что для учеников любого типа нервной системы характерны периодические колебания внимания. Такие «волны» внимания и отвлечения от основной деятельности наблюдаются тем чаще, чем младше ребенок, чем менее он активен, чем более длительна и однообразна работа.

В активизации внимания ведущую роль играют следующие свойства предметов, событий, действий: во–первых, его воздействие должно быть сильным, интенсивным (например, резкий и громкий звук в тишине не может не привлечь внимания).

Во–вторых, раздражитель должен контрастировать с окружающим (скажем, грустное лицо среди смеющихся физиономий, конечно же, обратит на себя внимание – как, впрочем, и веселое среди печальных).

В–третьих, привлекает внимание то, что является необычным (модницы, безусловно, заметят новый фасон платья, выделив его среди обилия традиционной одежды).

В–четвертых, объект должен быть динамичным, подвижным (создатели рекламных роликов и музыкальных клипов на телевидении хорошо знают: быстрая смена кадров привлекает внимание зрителя).раздражитель должен контрастировать с окружающим (скажем, грустное лицо среди смередметов, событий, действий.)

Учебный предмет, математика, содержит необходимые предпосылки для развития познавательных способностей учащихся. Развивая элементарное математическое мышление, она формирует и корригирует такие формы мышления, как сравнение, анализ, синтез, развивает способность к обобщению и конкретизации, создаёт условия для коррекции внимания, памяти и других психических функций.

Для оптимизации обучения и развития младших школьников с умственной отсталостью необходимы способы педагогического воздействия, направленные непосредственно на активизацию этих познавательных процессов. Большое значение для развития свойств внимания младших школьников имеет игра, как особый и чрезвычайно важный для психического развития вид деятельности детей. В процессе дидактической игры ребёнок учится координировать и направлять свои действия сообразно поставленным задачам, в соответствии с заданными правилами.

Развитие внимания - сложный, длительный процесс. Внимание детей младшего школьного возраста характеризуется непроизвольностью, малой устойчивостью и объёмом, слабым распределением, неразвитой переключаемостью. Многие исследователи указывают на малый объём внимания младших школьников с умственной отсталостью, на колебания устойчивости внимания и его концентрации, проявляющиеся в периодических изменениях работоспособности и в быстрой утомляемости. Подчеркивают их постоянную, чрезвычайно лёгкую отвлекаемость, особенно отчётливо обнаруживающуюся при работе с относительно сложным материалом. Присущие учащимся нарушения внимания препятствуют формированию у них целенаправленности в поведении и деятельности, и тем самым значительно затрудняют организацию учебно-воспитательного процесса.

Поэтому в учебную деятельность необходимо включать элементы игры и достаточно часто менять формы деятельности.

1. **Роль дидактической игры в развитии внимания у обучающихся на уроках математики**

Практически всем учителям начальных классов коррекционной школы приходится искать ответ на вопрос: как активизировать, т.е. пробудить к активности, усилить, оживить мыслительную деятельность учащихся с ограниченными возможностями здоровья? Дети чрезмерно подвижны, не могут высидеть на уроке и пяти - десяти минут. Внимание неустойчиво, возникают трудности с дисциплиной. Так как же заставить ребёнка слушать? С помощью, каких средств и методов сделать обучение увлекательным? Дети подвижны - значит надо дать выход их энергии. Они эмоциональны, у них слабая нервная система - значит не злоупотреблять разного вида соревнованиями: они ещё не научились с достоинством переносить поражение, которое может явиться причиной горьких слёз. У ребят повышенная утомляемость - значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. У них неустойчивое внимание – надо подобрать более интересный материал, смелее вводить в урок игры и игровые ситуации. Дети всегда запомнят лучше то, что интересно. Я пришли к выводу, что одним из способов решения этой проблемы является дидактическая игра. Активизация познавательной деятельности учащихся - одна из основных задач учителя. Учитель исходит из того, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует умственную деятельность в данный момент, но и направляет её к последующему решению различных задач. Как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоций и рациональности в обучении.

Ещё К.Д. Ушинский подчёркивал, как важно серьёзное занятие сделать для детей занимательным. С этой целью учителя начальных классов должны использовать в своей практике различный, занимательный материал. Он не только увлекает, заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребёнка, приучает считаться с интересами товарищей. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках математики - одно из наиболее существенных требований, обеспечивающих качество обучения по данному предмету. Работая с детьми с ограниченными возможностями здоровья, убеждаешься, что такие дети нуждаются в особом подходе со стороны учителя. Характерными признаками ребенка, медленно читающего, долго думающего, со слабой памятью являются его неумение сосредоточиться на задании, неумение выслушивать задание до конца, вдумываться в суть его: что надо сделать и как. Нередко ребенок улавливает только суть или начало задания, детали же пропускает. А это значит, что ребенок невнимателен, что и влечет за собой цепочку неуспехов и неудач. Если ребенок теряет любознательность, это ограничивает возможности его развития. Внимание детей характеризуется неустойчивостью, завышенной отвлекаемостью, недостаточной концентрированностью на объекте. Поэтому, при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья нужно исключить влияние каких бы то ни было посторонних раздражителей, так как у них наблюдается сравнимо маленький уровень развития восприятия. Это обусловлено бедностью опыта ребёнка. Работая с таковыми детьми, учителя обязаны считаться с тем, что передаваемая им информация далеко не всегда достигает цели. Все сообщаемые детям сведения необходимо не один раз повторять.

Т.А. Власова, М.С. Певзнер указывают на понижение случайной памяти у обучающихся как одну из основных обстоятельств их проблем в школьном обучении. Эти дети плохо запоминают тексты, таблицу умножения, не удерживают в уме условие задачи. Им свойственны колебания продуктивности памяти, быстрое забывание выученного. Рассматривая развитие математических способностей младших школьников можно сказать, что у детей с ограниченными возможностями здоровья наблюдается более обычный вид обобщений – движение от частного к известному общему, подвести частный вариант под общее правило. Абстрагирование у этих детей выражено еще слабее, чем у их сверстников, которые обучаются в обычных классах. Огромное влияние на их рассуждения оказывают несущественные признаки. Поэтому с таковыми детьми необходимо работать тщательнее, усерднее. Способность к оперированию числовой и знаковой символикой детям даётся нелегко, дети с огромным трудом запоминают определения, формулировки, общие схемы рассуждений, путаются в операциях «сложения» и «вычитания», не запоминают наименования неких цифр. Им тяжело переключаться от одной умственной операции к другой, нужен отдых. Утомляемость этих детей повышена. Без наглядных пособий, шаблонов и трафаретов, которыми в основном пользуются учителя, детям труднее воспринимать материал. Проявление математической памяти в ее развитых формах не наблюдается. Дети запоминают числа, операции с трудом, математическая память находится на низком уровне. Способность к пространственным представлениям у детей так же не развита, как и перечисленные выше составляющие математических способностей.

Поэтому уроки математики обязаны быть увлекательными, занимательными. Необходимо учесть личные особенности детей, проводить физкультминутки, чтобы снять утомление. Игра и учёба - это две разные деятельности, между ними имеются значительные, качественные различия. Справедливо замечено ещё Н.К. Крупской, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребёнку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организацию роли игры. Переход от игры к серьёзным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы». В качестве таковых и выступают дидактические игры. Эта своеобразная форма учебной деятельности - учение в дидактической игре - появляется уже в дошкольном возрасте. Нельзя недооценивать значение игры для детей младшего школьного возраста. Задача педагога - сделать плавным, адекватным переход детей от игровой деятельности к учебе. Решающую роль в этом имеют дидактические игры.

Дидактические игры - это разновидность игр, с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в тоже время в них проявляются воспитывающие и развивающие влияния игровой деятельности.

Запорожец А.В. подчёркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний, умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка».

Дидактическая игра - это ещё и игровая форма обучения, которая, как известно, достаточно активно применяется на начальном этапе обучения, это игра только для ребёнка. Для взрослого она - способ обучения.

Цель дидактической игры и игровых приемов обучения - облегчить переход к учебной задаче, сделать его постепенным.

Основные функции дидактических игр:

•формирование устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребёнка к школьному режиму;

•формирование психических новообразований;

•формирование общих учебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;

•формирование навыков самоконтроля и самооценки;

•формирование адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

Дидактическая игра - это сложное, многогранное явление. Она помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Через игру быстрее познаются закономерности обучения.

Организовать и провести дидактическую игру - задача достаточно сложная для педагога. Основные условия проведения дидактической игры:

• наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр;

• выразительность проведения игры;

• необходимость включения педагога в игру, он является и участником, и руководителем игры, незаметно для детей направляя игру в нужное русло;

• оптимальное сочетание занимательности и обучения.

• средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;

• между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания;

• используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и ёмкой.

Важным этапом при организации дидактической игры является подбор дидактического материала и пособий для игры. Помимо этого, требуется чётко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возникновения незапланированных ситуаций при проведении дидактической игры. Важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке.

В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце - игра может носить поисковый характер. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока.

 В процессе игры на уроках математики учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им приходится сравнивать множества, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счёте, решать задачи. Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер. Ни для кого не секрет, что математика сложный предмет, который требует плодотворного труда. Математику нельзя выучить («зазубрить»), её надо понять! А как понять предмет, если он кажется ученику скучным, уроки однообразными? Вот здесь и нужна наша педагогическая находчивость, которая имеет одну цель - заинтересовать!

Приведём некоторые игры и игровые моменты, способствующие активизации познавательной деятельности детей на уроках математики. Ведущим направлением работы учителя специальной (коррекционной) школы является коррекция нарушений познавательной деятельности детей. Всё новое, сложное преломляется по-своему, корректируется и применяется в работе, исходя из целесообразности, состава класса, ведь каждый урок должен приносить детям не только знания, но и радость познания, общения, уверенность в себе. Поэтому урок насыщается игровым материалом, играми, имеющими коррекционную направленность.

Для постановки учебного задания можно использовать разные игровые персонажи, с помощью которых создается игровая ситуация. Это могут быть Смешарики, Угадайка, Чип и Дейл, Том и Джерри, Буратино, Знайка, и др.

С большим интересом встречаются дети с куклами, которые одеваются на руку, ведь с ними можно “общаться”, т.к. они кивают головой, наклоняются, хлопают руками, с их помощью разыгрываются речевые ситуации. Многие проблемы можно решить, подружив ребёнка с образом. Так в изучении математики неоценимую помощь оказывают «девочка Точка», и её подружки, «мальчик Треугольник» и его старшие братья.

Мир однообразных чисел оживает перед ребёнком, раскрывается смысл числа и счёта ещё до полного его осознания. Математические игры бывают связаны с определенными сюжетами.

В ряде игр сюжет связан с путешествиями: «Полет в космос», «Найди дорогу» и др. Например, при закреплении учащимися знания таблицы сложения и вычитания использую игру «Поймай рыбку» или «Самый быстрый почтальон».

Загадки, моменты неожиданности, удивления, загадочности, соревнования способствуют активизации мыслительной деятельности. На этих приёмах построены дидактические игры и занимательные упражнения. Обязательно на всех этапах урока уделяется внимание опоре на зрительную наглядность, оформлению доски: она должна привлекать внимание учащихся. Очень помогают занимательные ребусы, шифровки, опоры, таблицы, схемы. Любой вопрос на уроках ученики воспринимают, как игру, но на самом деле учатся размышлять, рассуждать.

На уроках надо, прежде всего, содействовать переходу от наглядно-практических действий к мыслительным операциям. В этом могут помочь различные коррекционно-развивающие упражнения, направленные на развитие и активизацию мыслительных процессов.

Так же на уроках необходимо включать логические игры, в которых путем несложных умозаключений можно получить нужный результат. В таких играх принимает участие весь класс или большая часть детей, а остальные контролируют ход игры. Используются стихи, либо просто рифмованные тексты. Введение такого материала оживляет урок, делая его занимательным, а дети, слушая стихи, незаметно включаются в учебный процесс и получают новые знания. Включение в урок и игровых моментов делает процесс обучения более интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира.

Приемы зрительной, слуховой, двигательной наглядности, занимательные и доступные детям вопросы, загадки, задачи - шутки, моменты неожиданности, соревнования способствуют активизации мыслительной деятельности. Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике. Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

1) Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал игры должен быть посилен для всех детей.

2) Дидактический материал должен быть прост и по изготовлению, и по использованию.

3) Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребенок.

4) Подведение результатов игры должно быть справедливым и чётким.

Успешное обучение детей находится в прямой зависимости от внимательного отношения к ним, от элементов творчества. Ребенок, отправляясь в школу, ждет чего- то нового, радостного, интересного, надеется на успех, одобрение учителя, поэтому в учебной деятельности должны быть теснейшим образом связаны понятия «урок» и «игра». Нельзя представить урок без игры, ибо игра остается для них ведущей деятельностью.

Ш. А. Амонашвили писал: «…Без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока». У ребенка фантазия развита настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру. В каждом ребенке с детства горит огонек любопытства и любознательности, он готов впитывать в себя все ему еще неизвестное, радуется всем своим новым знаниям и навыкам. Часто нашим урокам не хватает той яркости повествования, чтобы не охладить, а наоборот, разжечь это стремление. Урок должен быть ярким, эффектным, эмоциональным, а главное - продуктивным. Только тогда знания, переданные детям, надолго запомнятся, станут прочной основой того фундамента, на который будет опираться все его дальнейшее образование. На уроках где находится место игре, всегда царит хорошее настроение, а это залог продуктивной работы. Игра позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное учит детей быть добрыми и справедливыми. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры и игровых ситуаций нет и не может быть полноценного развития личности. Игра для младших школьников продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу», - писал А. С. Макаренко. Вот почему игре уделяется особое внимание.

**Заключение**

В данной работе рассматривается проблема развития внимания у учащихся начальных классов с нарушением интеллекта на уроках математики с помощью дидактических игр. Была изучена и проанализирована психолого – педагогическая литература в соответствии с темой, подобраны дидактические игры, способствующие развитию качеств внимания.

Многие дидактические игры как будто не вносят ничего нового в знания школьников, но они приносят большую пользу тем, что учат обучающихся применять знания в новых условиях или ставят умственную задачу, решение которой требует проявления разнообразных форм умственной деятельности. Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно внимательно выслушать и осмыслить объяснения учителя. Дидактические игры требуют от детей активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения, сосредоточенного внимания.

В свою очередь, дидактические игры в зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки школьников, цели урока могут приобретать различный характер.

 «Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала».

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации.

У обучающихся необходимо развивать внимание, так как на его основе формируется особая черта личности – внимательность. «Если человек привыкает все делать внимательно, то внимание, становясь постоянной особенностью, перерастает во внимательность, которая как черта личности, имеет большое значение в общем психическом облике человека. Тот, кто обладает этим качеством, отличается наблюдательностью, способностью лучше воспринимать окружающее».

**Литература**

1. *Ананьев, Б.Г.* Воспитание внимания у школьников / Б.Г.Ананьев.- М.: Бук - мастер, 2003.- 135с.
2. *Бондаренко, А.К.* Дидактические игры в детском саду / А.К.Бондаренко. – М.: Просвещение, 1985. – 160с.
3. Выпускная квалификационная работа: Учебно – методическое пособие / сост. Л.А.Дубровская.-Пермь,2003.-32с.
4. *Гоноболин, Ф.Н.* Внимание и его воспитание / Ф.Н.Гоноболин. – М.: Педагогика,1973.
5. *Данилов, А.П.* Психологические «штучки» на уроке математики // Математика,2006. - №18. – с.31 – 32.
6. *Данилова, Е.Е.* Практикум по возрастной и педагогической психологии / Е.Е. Данилова.-М.: Академия,1998 -160с.
7. Дидактические игры в детском саду // сост. А.И.Сорокина. – М.: Просвещение, 1982. – 96с.
8. *Зак, З.А.* 600 игровых задач для развития внимания детей / З.А.Зак. – Ярославль: Академия развития, 2001. – 192с., ил.
9. *Захарова, С.И.* Математику учим в игре // Начальная школа. – 2000. - №8. – с.40 – 42.
10. *Иремошкина, Л.В.* Развитие внимания детей / Л.В.Иремошкина. – Ярославль: Академия развития, 2005. – 153с.
11. *Картер, Ф.* Развивайте интеллект: упражнение для развития творческого мышления, памяти, внимания, сообразительности и интеллекта / Ф.Картер. – М.: АСТ: Астрель, 2005. – 136с.
12. *Катаева, А.А.* Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых школьников/А.А.Катаева, Е.А.Стребелева. – М.: Бук - мастер, 19 93. – 190с.
13. *Коваленко, В.Г.* Дидактические игры на уроках математики / В.Г.Коваленко. – М.: Просвещение, 1990. – 96с.
14. *Крутецкий, В.А.* Психология: учебник для учащихся педагогических училищ / В.А.Крутецкий.-М.:Просвещение,1980.-350с.
15. *Люблинская, А.А.* Детская психология / А.А.Люблинская. –М.: Просвещение, 2000.- 415с.
16. Методы начального обучения математике. Сборник для детей / под ред. Л.Н.Скаткина. – М.: Просвещение, 2005.
17. Психокоррекционная и развивающая работа с детьми / под ред. И.В.Дубровиной. – М.: Академия, 2001.
18. *Рочев, В.П.* Основы внимания и памяти / В.П.Рочев, Л.И.Рочева. – Пермь: Академия развития, 2006.
19. *Селевко, Г.К*. Познай себя / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 2006. – 98с.
20. *Ситников, Т.В.* Приемы активизации учащихся в 5 – 6 кл. // Математика в школе. – 2003. – № 2. – 24с.
21. *Спиваковская, Т.В.* Игра – это серьезно/ Т.В.Спиваковская. – М.: Педагогика, 2001. – 123с.
22. *Степанов, С.* Внимание// Школьный психолог. – Издательский дом «Первое сентября». – 2002. - № 18. – 25с.
23. *Столяренко, Л.Д.* Основы психологии / Л.Д.Столяренко. – Р/Д.: Феникс,1997. – 736с.
24. *Чилингирова, Л.* Играя, учимся математике / Л.Чилингирова, Б.Спиридонова . – М.: Просвещение, 1993. – 191с.

**Приложение**

**«Живой уголок»**

**Дидактическая цель**: ознакомление детей с приемом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий «больше», «меньше».

**Средства обучения**: изучение животных.

Содержание игры: учитель говорит: «В нашем живом уголке живут кролики: серый и белый, кролики грызут морковь. Сколько кроликов грызут морковь? (два, ответ фиксируется показом цифры 2). Назовите, какие кролики грызут морковь? (серый и белый). К ним прибежал еще один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и еще один белый, и еще один серый, всего три). Каких кроликов больше, белых или серых? (белых) Почему их больше? (их два, а два это один и один). Почему 2>1? (два идет при счете после числа 1). Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

**«Лучший счетчик»**

**Содержание игры:** учитель на магнитноммоделеграфе по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счетчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

**«Хлопки»**

**Содержание игры**: учитель на магнитноммоделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Учитель задает ритм хлопков).

**«Числа, бегущие навстречу друг другу»**

**Дидактическая цель**: знакомство с составом числа 10.

Содержание игры: учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

**«Математическая эстафета»**

**Дидактическая цель**: ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

**Средства обучения:** 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

**Содержание игры**: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третий команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

**«Молчанка»**.

**Содержание игры:** учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

**«Как запутался Сережа?»**

Сережа научился писать числа в пределах сотни. Однажды вечером отец положил перед Сережей на стол 4 палочки слева и один десяток связанных палочек справа и предложил мальчику написать, сколько палочек всего. Сережа написал число 41. Правильно ли написал число Сережа? Как он рассуждал?

**«Подарки Петрушки»**

**Дидактическая цель**: ознакомить с составом числа 5.

**Средства обучения:** иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

**Содержание игры**: учитель сообщает, что на урок в гости пришел Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Веселый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Веселому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

**«Украсим елку игрушками»**

**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

**Средства обучения:** рисунок елки; маленькие иллюстрации елочек для учащихся.

**Содержание игры**: учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать елку. И нам с вами тоже надо нарядить елку. Наша елка – математическая. На доску вывешивается плакат с елкой. На верхушке – звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить еще недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают елку. Учитель должен поощрять слабых детей.

«**Контролеры»**

**Дидактическая цель**: закрепление знания состава чисел первого десятка.

**Содержание игры**: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

**«Сколько палочек в другой руке?»**

**Дидактическая цель**: закрепление знания десятичного состава двузначного чисел.

**Средства обучения**: набор отдельных палочек и пучков палочек.

Содержание игры: вызванный ученик берет пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение 10+5=15

**«Хлопки»**

**Цель игры:** закрепления знания десятичного состава двузначного чисел.

**Средства обучения:** набор определенных палочек и пучков палочек.

**Содержание игры**: учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящие справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролеров. Они сигналят, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

**«Стук-стук»**

**Дидактическая цель**: закрепление знания по нумерации чисел в пределах 20.

**Средства обучения:** на доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
| Десятки | Единицы |
|   |   |

**Содержание игры**: учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

**«Слушай и считай»**

**Содержание игры**: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игр: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

**«Назови соседей числа»**

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

**Средства обучения:** мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

**Содержание игры**: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

**«Кто быстрей сосчитает?»**

Игра развивает зоркость, внимание.

**Содержание игры**: на доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счетчик.

Примерный вид плаката:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 90 | 75 | 71 | 63 | 66 |
| 67 | 82 | 86 | 68 | 76 |
| 87 | 61 | 73 | 89 | 81 |
| 74 | 88 | 65 | 77 | 84 |
| 80 | 69 | 78 | 62 | 70 |
| 64 | 83 | 72 | 79 | 85 |

Также на этапе закрепления можно предложить следующие игры:

**«Загадка»**

**Дидактическая цель:** закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

**Содержание игры**: учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?». Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | 5 ед. | 6 ед. | 7 ед. |
| 3 дес. | К | Д | Ч |
| 7 дес. | Т | Л | М |
| 9 дес. | И | Ю | Ё |

Ответ: летчик.

**«Гном»**

**Дидактическая цель**: закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

**Содержание игры:** Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | 4 | 5 | 7 |
| 80 | В | Ё | П |
| 50 | Д | Р | М |
| 20 | О | О | Е |

Ответ: вперед.

**«По порядку номеров»**

**Дидактическая цель**: закрепление порядка следования чисел при счете.

**Содержание игры**: две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Пред началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построится так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

**«Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель:** усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

**Материал игры:** таблички числами.

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр 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 вставит числа правильно.

**«Рыболовы»**

**Дидактическая цель:** анализ однозначных и двузначных чисел.

**Содержание игры:** на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочередно каждый член команды «ловит рыбку» (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берет её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

**«Борьба за цифру»**

**Дидактическая цель**: закрепление порядка следования чисел.

**Средства обучения:** два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

**Содержание игры**: перед каждой таблицей становится один из учеников. Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовет числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 14 | 8 | 12 | 4 |
| 10 | 23 | 1 | 15 |
| 3 | 17 | 21 | 7 |
| 19 | 6 | 9 | 11 |
| 24 | 2 | 16 | 22 |
| 13 | 20 | 5 | 18 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 65 | 59 | 63 | 55 |
| 61 | 74 | 52 | 66 |
| 54 | 68 | 72 | 58 |
| 70 | 57 | 60 | 62 |
| 75 | 53 | 67 | 73 |
| 64 | 71 | 56 | 69 |

**Устный счёт**

**«Математический лабиринт»**

На доске или карточке нарисован лабиринт с числами-входами и числом в центре. Вызванный ученик должен показать путь в центр, чтобы в сумме набрать данное число. Остальные ищут другие пути.

**«Молчанка»**

На доске или карточке записаны числа по кругу, а в центре знак действия. Учитель молча показывает на два числа и на кого-то из учащихся. Тот должен выполнить с ними определённое действие и назвать ответ. Остальные сигнализируют о правильности решения.

**«Головоломка»**

На доске или карточке записаны примеры с пропущенными числами. Вместо одинаковых чисел нарисованы одни и те же фигуры. Нужно найти попущенные числа.

**«Космонавты»**

 Класс делится на 3 экипажа по количеству рядов. На 1 парте каждого ряда лежит ракета с выражениями. Число их соответствует числу членов экипажа и одинаково у каждого ряда. Учитель говорит: «Мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой первым и правильно найдёт значения всех выражений. По сигналу учащиеся начинают решать примеры по очереди по одному примеру. Последний решив поднимает ракету. Решение проверяется и, если всё правильно, экипаж отправляется в космос.

**«Посади самолёт»**

На доску прикреплены картинки с изображением самолётиков со значениями выражений и записаны выражения. Выбираются «лётчики», которые выходят к доске и проводят стрелку от самолётика к выражению-аэродрому.

**«Какое число закрыто?»**

Учитель показывает карточку с 3 числами, где последнее является значением произведения двух первых.  Одно из них закрывается. Дети записывают или показывают закрытое число. Затем учитель открывает это число и все проверяют.

**«Поезд»**

На доску прикреплены вагоны с числами и знаками действий. Дети молча считают и называют ответ в конце последнего вагона.

**«Кто пришёл в гости?»**

На доску прикреплены выражения сверху вниз, на обратной стороне которых разрезная картинка с изображением какого-то героя. Дети начиная сверху находят значения выражений и, если решили правильно, переворачивают карточки. В результате получается целая картинка героя, который пришёл сегодня на урок к ребятам.

**«Соберём яблоки»**

На доске рисунок яблони с числом и картинки яблок с выражениями в стороне от яблони. Вызванный ученик выходит к доске и собирает яблоки, которые упали с этой яблони. Остальные проверяют, все ли яблоки собраны.

**«Почтальоны»**

К доске вызываются 3 ученика-почтальона. Они получают по 5 «писем» с выражениями разного цвета. Остальным на парты раздаются номера домов – значения выражений. По сигналу «почтальоны» начинают разносить «письма», а сидящие за партами проверяют, правильно ли им принесли «письма».

**«Украсим ёлочку»**

Карточки с рисунками ёлочек раздаются по одной каждому учащемуся. Такая же ёлочка большего размера нарисована на доске. Под рисунком записано выражение на сложение однозначных чисел с переходом через 10. Дети должны нарисовать на верхнем ярусе ёлочки столько шаров, чему равно 1 слагаемое в выражении. На 2 и 3 ярусах нужно нарисовать столько шаров, чему равно 2 слагаемое. При этом количество шаров на 2 ярусе должно дополнять шары на 1 до 10. Посчитав все шары, дети записывают значение выражения.

**«Найди фигуру»**

У каждого ученика на партах набор геометрических фигур разного цвета, размера и формы. Учитель показывает фигуру и предлагает детям найти и показать фигуру, отличающуюся от данной только по одному признаку (или по двум).

**«Засели домики»**

 Каждому ученику (или по одной на парту) раздаются перфокарты в виде домиков с этажами, на крыше которых написано число. Надо расселить на каждый этаж по столько же жильцов, т. е. дописать второе число, чтобы в сумме с рядом стоящим  числом получилось число на крыше домика.

**«Кто поедет на поезде?»**

Каждому ученику раздаются карточки вагонов с выражением. Учитель поднимает число, а учащиеся с выражением, в результате которого получается данное число должны поднять свой вагон. Они отправляются в путешествие. На следующей станции учитель показывает новое число и новые вагоны присоединяются к поезду.

**«Цепочка»**

***Цель*:** Развивать распределение внимания, объём внимания и кратковременную память.
**Описание игры**: У каждого ученика карточка, на которой нарисованы пустые кружочки, соединённые стрелками в цепочку. В кружочки нужно вписать числа. Они могут быть любыми, могут даже повторяться. Но строго должно выполняться одно правило: стрелка идёт от меньшего числа к большему. Задания также у всех разные.

**«Назови соседей числа»**

         Эта игра даёт возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

**Средства обучения:** мяч или два мяча - большой и маленький (или разного цвета).

**Содержание игры:** учитель бросает мяч то одному, то другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа - 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

          Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа

10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести и с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький - то отнять **«Загадка»**

**Дидактическая цель:** закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

**Содержание игры:** учитель загадывает загадку “Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?”. Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

**Кто из них прав?**

***Дидактическая цель:***Формирование умения устанавливать взаимно­однозначные соответствия между числами.

***Материал игры:***картинки с белым и серым зайчиками, в руках у которых цифры; картинка с изображением семи морковок.

***Содержание игры.***Перед учеником три картинки: на первой морковки (7), на второй и третьей зайчики - серый и белый. У белого в руках табличка с цифрой 8, а у серого - табличка с цифрой 7. Ученик должен пересчитав морковки правильно подобрать того зайчика, который прав, положив картинку с его изображение рядом с морковками.

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

***Контроль над ошибками.***Убедиться в правильности или неправильности подобранной цифры можно, взглянув на обратную сторону картинки с изображением нескольких предметов (на ней написана правильная цифра).

**«Положи нужную цифру».**

***Дидактическая цель:***Формирование умения соотносить количество, число и цифру.

***Материал игры:***спичечные коробки, склеенные между собой, цифры.

***Содержание игры.***Перед учеником в спичечных коробках по несколько предметов в каждой: 7 кнопок, 2 фасоли, 5 пуговиц, 10 палочек, 8 бобов, 4 монеты. Ученик должен положить соответствующую цифру около каждой коробочки.

***Контроль над ошибками;***на обратной стороне каждого спичечного коробка написана правильная цифра.

**«Число и цифра.»**

***Дидактическая цель.***Формирование умения соотносить количество предметов с соответствующей цифрой.

***Материал игры.***Набор состоит из 10 карточек разрезанных пополам. На одной из половинок каждой карточки изображено различное количество предметов, а также просто чистых (от 0 до 10); на другой соответствующая цифра. Линия разреза не прямая, а изогнутая и кривая.

***Содержание игры.***Все половинки карточек вперемешку разложены на столе.

Ученики по очереди подходят, берут любую половинку карточки с изображением нескольких предметов, подсчитывают их, отыскивают соответствующую цифру и соединяют половинки. Затем самостоятельно проверяют правильно ли они сделали и показывают результат всему классу.

***Примечание.***Цифра 0 - соединяется с чистой половинкой карточки.

***Контроль над ошибками.***Осуществляется ребенком визуально: если ребенок подобрал число предметов и цифру неверно, то линия среза не совпадет.

**«Подбери нужную карточку».**

***Дидактическая цель:***Формирование умения правильно соотносить количество, число и цифру.

***Материал игры.***Заготовляется большая карточка (или таблица) из плотной бумаги, маленькие карточки. Большая карточка (или таблица) делится на пять частей так, как показано на рисунке. В каждой части нарисованы кружочки.На маленьких карточках нарисовано соответствующее количество игрушек: мячи, барабаны, юлы, куклы, пирамидки.

***Содержание игры.***Ученик должен каждую клеточку таблицы самостоятельно закрыть маленькой карточкой, на которой нарисовано соответствующее количество игрушек.

***Контроль над ошибками.***Если ребенок неправильно подбирает карточку, то ошибка определяется визуально, т.к. по форме и размеру маленькие карточки соответствуют тем частям таблицы, на которые она поделена.

Используемые нами игры рассчитаны на самообучение умственно отсталых детей. Положительным в построении всех этих игр является то, что дидактическим материалом в них служат предметы окружающей ребенка действительности, которые ему знакомы, близки, будят мысль ребенка, активизируют его познавательную деятельность. Те знания и навыки, которые ребенок получает в таких играх, могут быть легко перенесены в быт, жизнь, самостоятельно использованы в любой обстановке.