

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Варгашинский образовательный центр»**



Методический сборник дидактических игр по математике для учащихся 5 класса с ОВЗ (с рекомендациями по использованию авторского приёма «Игровая спираль»).

**Автор-составитель: учитель математики**

**Веретенникова Наталья Александровна**

## Содержание

Пояснительная записка.....	3
Игра № 1 «Строитель» .....	4
Игра № 2 «Забег по кругу» .....	5
Игра № 3 «Цветочек» .....	6
Игра № 4 «Математический дарц» .....	7
Игра № 5 «Кошелек» .....	8
Игра № 6 « Математическое таро» .....	9
Игра № 7 «На крючке» .....	10
Игра № 8 «Сумка с продуктами».....	11
Игра № 9 «Строим дом».....	12
Игра № 10 «Математический светофор».....	13
Игра № 11 «Новогодняя ёлка».....	14
Игра № 12 «Воздушные шары» .....	15
Игра № 13 «Числовая гусеница» .....	16
Игра № 14 «Больше? Меньше? Равно?» .....	17
Игра № 15 «Корзинка с цветами».....	18
Игра № 16 «Тик-так» .....	19
Игра № 17 «Мастерская часов» .....	20
Игра № 18 « Математическое путешествие» .....	21
Игра № 19 « Цветочная поляна».....	22
Игра № 20 « Накорми пингвина» .....	23
Литература и источники .....	24

### Приложение 1

## Пояснительная записка.

**“ Игра – это искра, зажигающая огонёк  
пытливости и любознательности”.**  
**В.А.Сухомлинский**

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988).

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержания, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возведении этого интереса.

В игровых формах занятия реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к творчеству, воспитания ответственности каждого за учебу и дисциплину в классе, а главное – обучение математике.

Использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества базовых учебных действий учащихся, развитие умственной деятельности.

В этом сборнике предложены игры соответствующие развитию детей 5 класса с умственной отсталостью, которые можно использовать на различных этапах урока.

Все предложенные игры основаны на авторском приеме «Игровая спираль». Сущность педагогического приема «Игровая спираль» заключается в том, что любая дидактическая игра должна иметь не менее трех «витков» сложности: стартовый, средний, высший. Каждый «виток» определяет степень сложности задания. Согласно дифференцированного подхода в обучении в практической деятельности педагогу удобно ориентироваться на следующие группы обучающихся в соответствии с уровнем усвоения знаний:

- первая группа – обучающиеся которые, воспроизводят знания
- вторая группа – обучающиеся, которые применяют знания в знакомой ситуации;
- третья группа - обучающиеся, которые применяют знания в измененной и новой ситуации.

В таблице указано соответствие «витка» игры к определенной группе.

Номер группы	Характеристика группы	«Виток» игры
1	обучающиеся которые, воспроизводят знания	Стартовый
2	обучающиеся, которые применяют знания в знакомой ситуации	Средний
3	обучающиеся, которые применяют знания в измененной и новой ситуации	Высший

Использование на уроках математики приема «Игровая спираль» дает возможность охватить всех учащихся, осуществить дифференцированный подход, сразу видеть результаты учебных достижений каждой группы и каждого ученика в отдельности. Своевременно провести корректировку заданий на следующий урок и подобрать домашнее задание. Благодаря использованию данного приема в дидактической игре, у каждого ребенка есть возможность почувствовать себя на равных среди одноклассников.

Методика использования авторского приема «Игровая спираль» представлена на курсах повышения квалификации педагогов специальных (коррекционных) школ, и специалистами ГАОУ ДПО ИРОСТ Курганской области рекомендована для использования в работе учителей-предметников. Игры, предложенные в сборнике, прошли успешно апробацию в школах для детей с интеллектуальными отклонениями (легкой умственной отсталостью), так же успешно используются педагогами дистанционной школы. Данная работа имеет рецензию кандидата педагогических наук, доцента кафедры «Экономики и информационных технологий» Московского Инновационного Университета» Поладовой В.В.

**Приложение 1** Методические материалы сборника размещены на сайтах «Мультиурок» и «Инфоурок».

## Игра № 1 «Строитель»

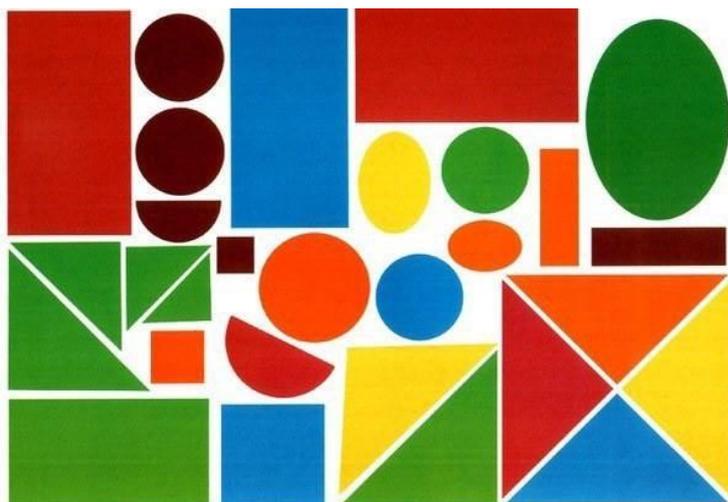
**Тема:** « Геометрические фигуры»

**Цель:** Развитие логического мышления.

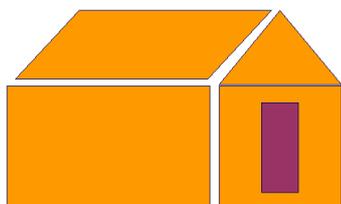
**Оборудование:** Строительная каска, набор цветных геометрических фигур различного размера.

**Задание:** Из предложенных геометрических фигур собрать предложенное здание (магазин, дом, школу). По завершению стройки назвать использованные геометрические фигуры и их количество.

### Приложение 1 « Набор геометрических фигур»



### Приложение 2 «Геометрические здания»



«Дом»



«Школа»



«Магазин»

### Приложение 3 « Опорная схема «Геометрические здания»



## Игра № 2 «Забег по кругу»

**Тема:** «Нумерация чисел в пределах 1 000»

**Цель:** Формирование устных вычислительных навыков.

**Оборудование:** Карточки с примерами с одной стороны и ответами с другой стороны, указатель-стрелка.

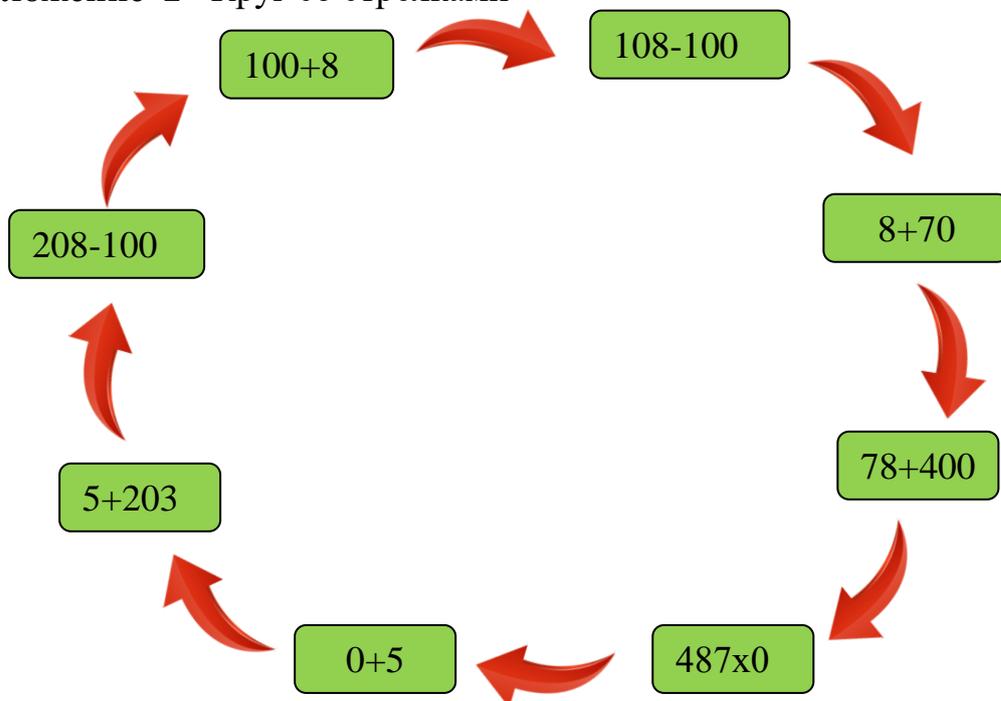
### Содержание игры:

На доске по кругу расположена цепочка примеров, которые нужно выполнить строго по указанию стрелки. При правильном выполнении заданий получается первое число цепочки.

### Приложение 1 «Карточки с примерами»

$100+8$	<b>108</b>
$108-100$	8
$8+70$	78
$78+400$	487
$487 \times 0$	0
$0+5$	5
$5+203$	208
$208-100$	<b>108</b>

### Приложение 2 «Круг со стрелками»



## Игра № 3 «Цветочек»

**Тема:** «Правильные и неправильные дроби»

**Цель:** Развитие практических умений классификации дробей по одному признаку.

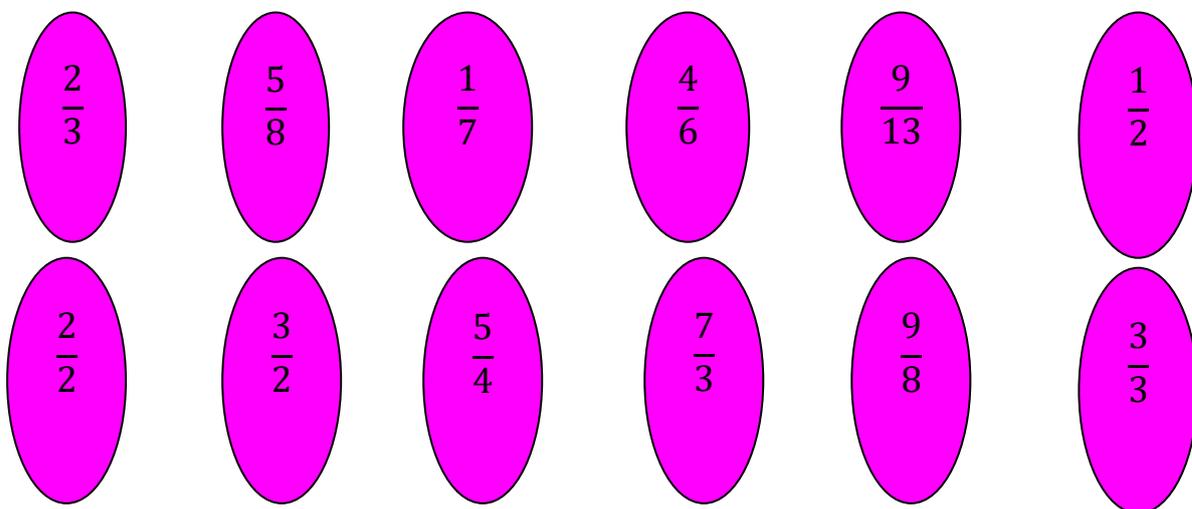
**Оборудование:** Лепестки-карточки с дробями.

### Содержание игры:

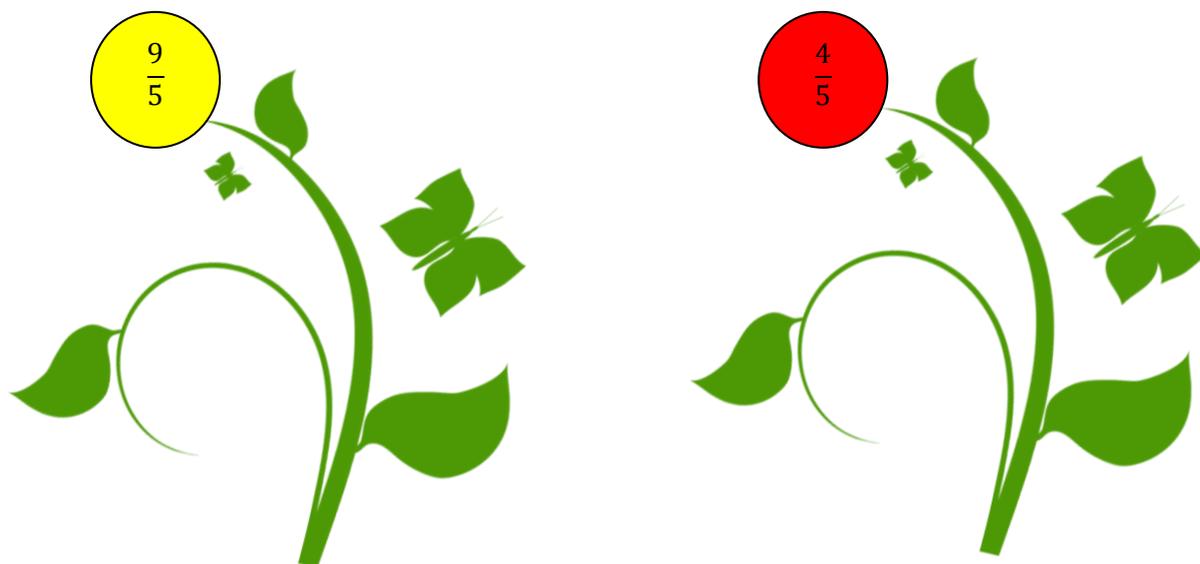
Игра носит как групповой, так и индивидуальный характер.

Ученикам необходимо за отведенное время собрать из лепестков цветы. Одной команде - цветок из лепестков с правильными дробями, другой команде - цветок из лепестков с неправильными дробями. Для учащихся, которые имеют низкие математические способности, в центре каждого цветка показана дробь-образец.

### Приложение 1 «Лепестки карточки с дробями»



### Приложение 2 «Основа цветов»



## Игра № 4 «Математический дартс»

**Тема:** Устное умножение и деление круглых десятков и круглых сотен на однозначное число.

**Цель:** Формирование умения устного счета.

**Оборудование:** числовой круг для дартса, дротики с цифрами от 0-9.

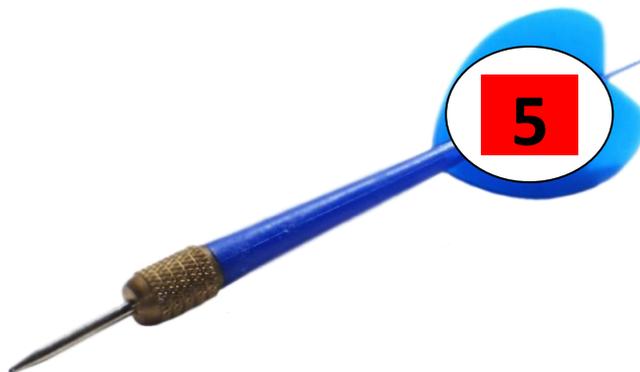
### Ход игры:

На дартс прикрепляются трехзначные числа. Детям выдают дротики, на которых стоят любые цифры от 0-9. Дается три попытки попасть в круг. Выполнение арифметических действий выполняется с цифрой на дротике и числом-карточкой, в которую попал ребенок. В самом начале игры учитель предупреждает о том, числа расположены в дартсе по кругам сложности. Чем ближе круг к центру, тем примеры становятся сложнее.

### Приложение 1 «Дартс с числами»



### Приложение 2 «Дротик с цифрой»



## Игра № 5 «Кошелек»

**Тема:** Сложение и вычитание чисел, полученных при измерении стоимости.

**Цель:** Формирование умений выполнять вычислительные операции устно.

**Оборудование:** 2-3 кошелька, денежные купюры разного достоинства, монеты.

### Ход игры:

Игра может быть проведена как с одним ребенком или в минигруппах, парах. На столе два кошелька с купюрами разного достоинства. Необходимо за 2 минуты сосчитать, сколько денег лежит в кошельке. Побеждают те ребята, которые выполнили задание точно.

### Приложение 1 «Денежные купюры»



### Приложение 2 «Монеты»



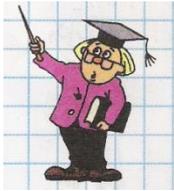
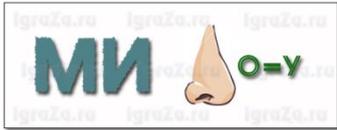
## Игра № 6 « Математическое таро»

**Цель:** Закрепление математических знаний по пройденным темам.

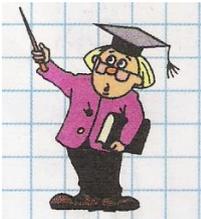
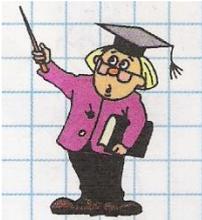
**Игровой материал:** Три колоды карточек: 1- математические задания; 2- правильные ответы; 3- штрафные задания.

**Правила игры:** количество игроков не более 6 человек. По очереди участники игры вытягивают задания из первой колоды. После выполнения задания проверяет правильность по карточке ответа из второй колоды. В случае неправильного ответа вытягивают штрафную карточку из третьей колоды и выполняют задание. За каждый правильный ответ ведущий выдает фишки. Победителем является тот ученик, который наберет как можно больше фишек.

### Приложение 1 «Карточки – вопросы»

<p>1. Решите анаграммы и исключите лишние слова <b>Чул, лощадь, мряпая</b></p> 	<p>2. Отгадайте ребус</p>  
---	---

### Приложение 2 «Карточки – ответы»

<p>1. Луч, площадь, прямая Лишнее: площадь</p> 	<p>2. Минус</p> 
--	---

### Приложение 3 «Штрафные карточки»

<p>Встать на стул и расхвалить предмет « Математика»</p> 	<p>Показать ученика, который получил двойку.</p> 
--	--

## Игра № 7 «На крючке»

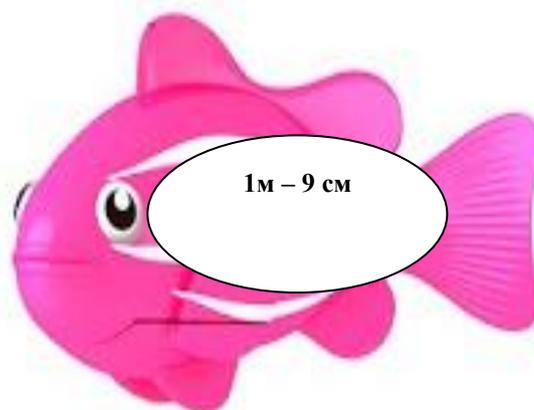
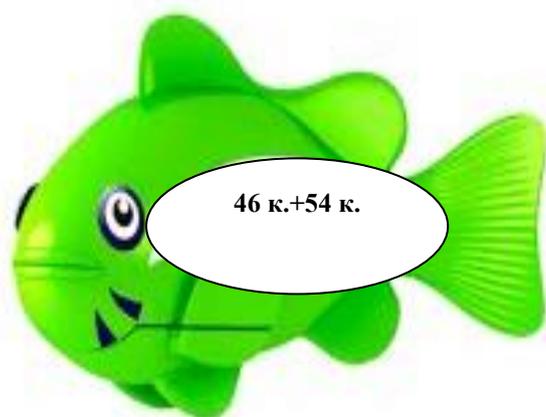
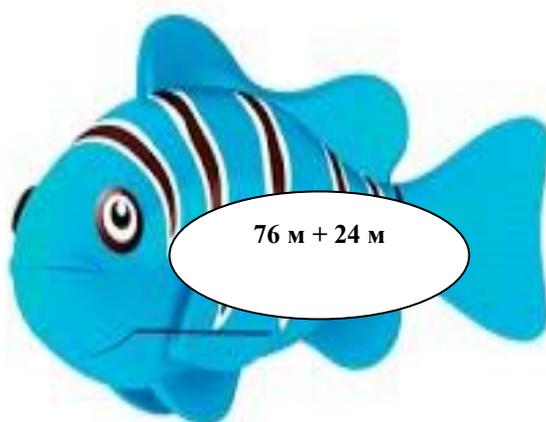
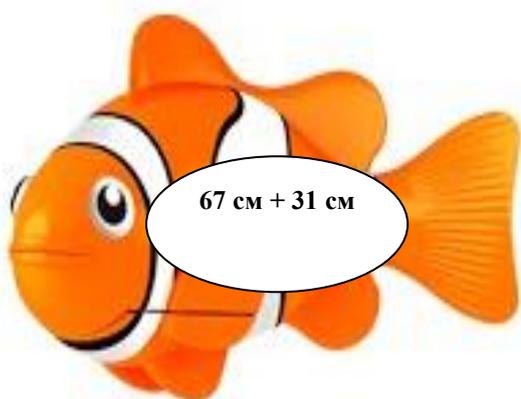
**Цель:** Закрепление практических умений устного сложение и вычитания чисел, полученных при измерении мерами длины и стоимости.

**Игровой материал:** магнитные удочки, карточки-рыбки с заданиями.

### Ход игры:

В игре могут участвовать как несколько команд, так и двое учеников-соперников. За определенное время дети должны поймать как можно больше «рыбок» и выполнить вычисления. Правильный «улов» собирают в ведерко рыбака.

**Приложение** «Карточки – рыбки с заданиями»



## Игра № 8 «Сумка с продуктами»

**Тема:** Замена крупных мер измерения мелкими.

**Цель:** Формирование практические умения выполнять преобразование чисел, полученных при измерении массы.

**Оборудование:** кухонные весы, сумка с набором продуктов питания.

### Ход урока:

Игра имеет как групповой, так и индивидуальный характер.

На столе стоит сумка с продуктами. Необходимо взвесить продукты на весах и заменить крупные меры измерения на мелкие.

**Самопроверка:** каждый продукт имеет соответствующую карточку – продукт. После ответа ученик может проверить правильность действия преобразования с обратной стороны карточки.

### Приложение 1 «Сумка с примерным набором продуктов»



### Приложение 2 «Карточки- продукты с ответами»

	2 кг 300 г = 2 300 г		3 кг 100 г = 3 100 г
	1 кг = 1 000 г		1 кг 700 г = 1 700 г
	1 кг 500 г = 1 500 г		500 г

## Игра № 9 «Строим дом»

**Тема:** Умножение и деление круглых десятков и круглых сотен на однозначное число

**Цель:** Закрепление на практике способность осуществлять мыслительные операции в уме, без опоры на наглядный материал в рамках темы.

**Оборудование:** картонные части домика (2 набора)

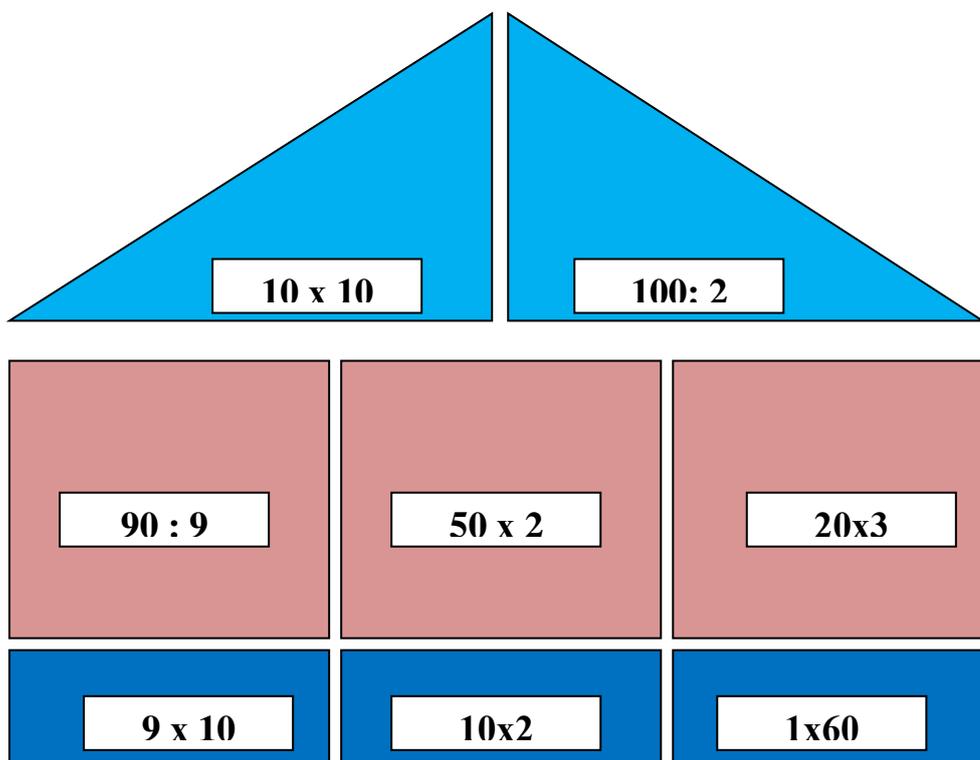
### Ход игры

Класс делится на 2 команды. В каждой команде учащиеся трех групп. За определенное время ребята должны построить дом. Право начать строительство предоставляется детям 1 группы, так как заранее учитель прикрепляет на фундамент дома примеры в соответствии с их способностями. Стены строят ребята 2 группы. Завершают строительство, устанавливая крышу, ребята 3 группы.

**Примечание:**

- Можно заранее составить списки команд и очередность выполнения строительства.

### Приложение 1 «Кубики для домика»



## Игра № 10 «Математический светофор»

**Тема:** Повторение. Сотня.

**Цель:** Закрепление вычислительные навыки сложения и вычитания в пределах сотни, через формирование умения работать по образцу, инструкции, правилу.

**Оборудование:** карточки с примерами трех цветов.

### Ход игры

Весь класс делят на мини-группы по три человека, с учетом дифференцированного подхода. На столе лежат 3 стопки карточек (красная, желтая, зеленая). Обучающимся необходимо за определенное время решить как можно больше примеров. Каждому члену команды дается свой цвет карточек. Ответы записывают на листе. По истечению времени правильные ответы для самопроверки учитель показывает на доске. Побеждает та команда, которая сделала меньше ошибок.

### Приложение 1 « Карточки с заданиями»

3 группа	2 группа	1 группа
20+5	25+13	87-54
10+17	6+42	32+12
50-40	37-5	94-71

### Приложение 2 « Карточки- ответы»

3 группа	2 группа	1 группа
25	38	33
27	48	44
10	32	23

## Игра № 11 «Новогодняя ёлка»

**Тема:** Разностное сравнение чисел

**Цель:** Упражнение в решении устных задач на разностное сравнение

**Оборудование:** иллюстрация ели, карточки – игрушки с задачами.

### Ход игры:

Задание выполняется по цепочке.

Ученики выбирают елочную игрушку с задачей, читают и решают устно, проговаривая правило разностного сравнения чисел. При правильном ответе ребенок получает право украсить новогоднюю ёлку выбранной игрушкой.

В игре начинают участвовать ребята, слабоуспевающие по предмету. Для них задачи даются простые. Педагог может озвучить ту игрушку, которую необходимо взять для елки, тем самым давая возможность таким ученикам почувствовать себя наравне с одноклассниками.

### Приложение 1 «Новогодняя елка (формата А-3) с игрушками.»



### Приложение 2 «Карточки-задачи на разностное сравнение»

( прикрепляют с одной стороны новогодней игрушки)

В маршрутном такси 11 сидячих мест для пассажиров, а в автобусе 22 места. На сколько больше сидячих мест в автобусе, чем в маршрутном такси?

В швейной мастерской девочки сшили 18 халатов и 8 фартуков. На сколько меньше девочки сшили фартуков, чем халатов?

На елку повесили 17 игрушек и 12 лампочек. На сколько больше повесили игрушек, чем лампочек?

Высота ели 18 м, а высота берёзы 15 м. Какое дерево выше? На сколько береза ниже ели?

## Игра № 12 «Воздушные шары»

**Тема:** Повторение. Сложение и вычитание чисел без перехода через разряд.

**Цель:** Закрепление умения устного сложения чисел в пределах 1 000.

**Оборудование:** 3 цветных воздушных шара, цветные карточки с числами.

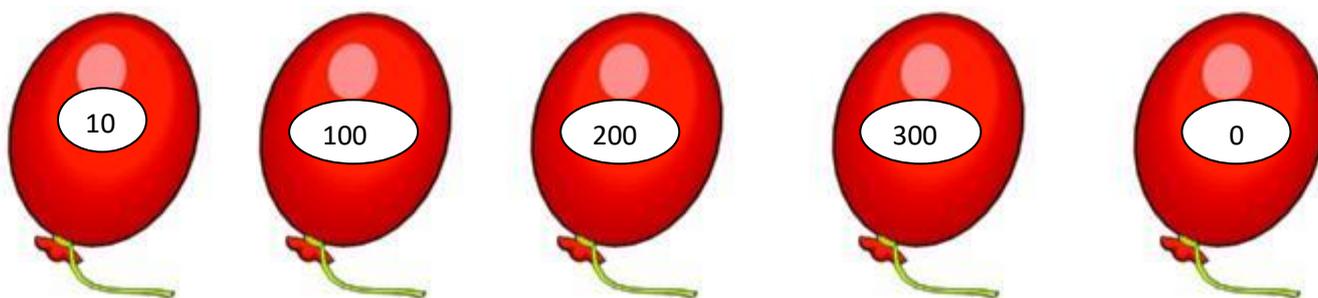
### Ход игры:

В игре участвуют все ученики.

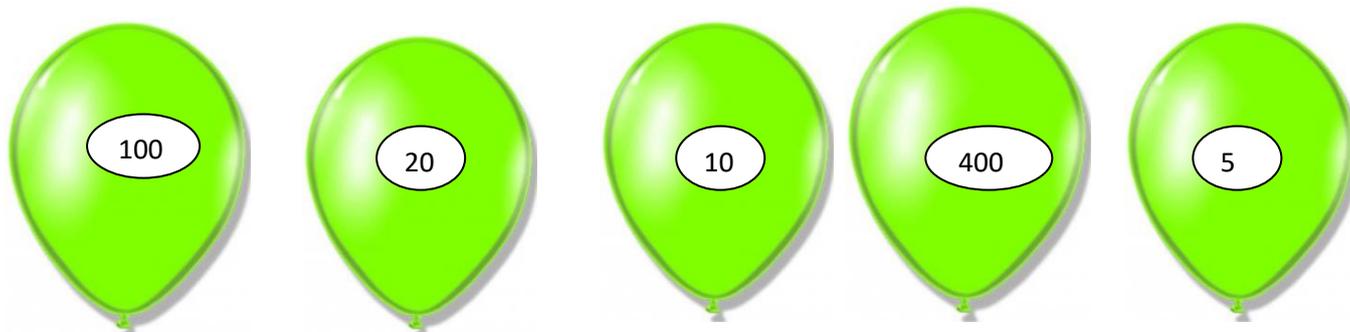
Учитель делит класс на три группы с учетом дифференцированного подхода. Каждая команда получает воздушный шар определенного цвета.

**Задание:** Лопнуть шар, собрать карточки с числами в соответствии с цветом воздушного шара и выполнить сложение.

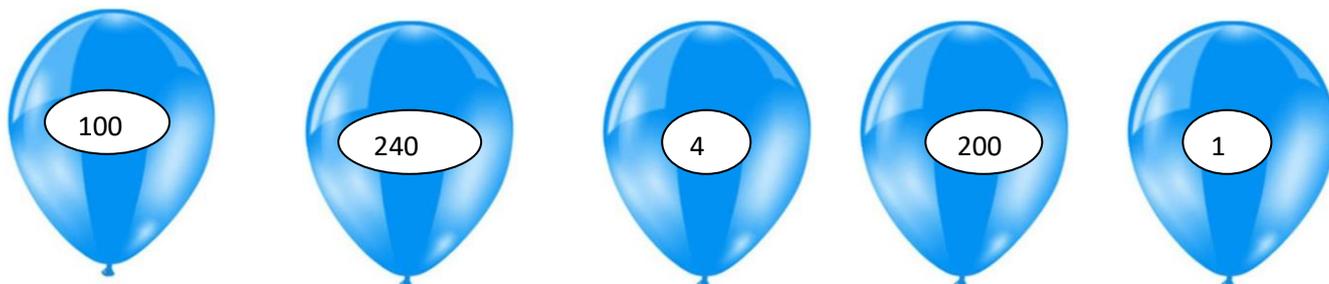
### Приложение 1 « Карточки с числами для 1 группы»



### Приложение 2 « Карточки с числами для 2 группы»



### Приложение 3 « Карточки с числами для 3 группы»



## Игра № 13 «Числовая гусеница»

**Тема:** Повторение. **Нумерация чисел в пределах 1 000.**

**Цель:** Формирование навыков устного счета в порядке убывания и возрастания в пределах 1 000.

**Оборудование:** Числовые карточки-магниты в пределах 1 000, иллюстрация «Гусеница» формата А-3.

### Ход игры:

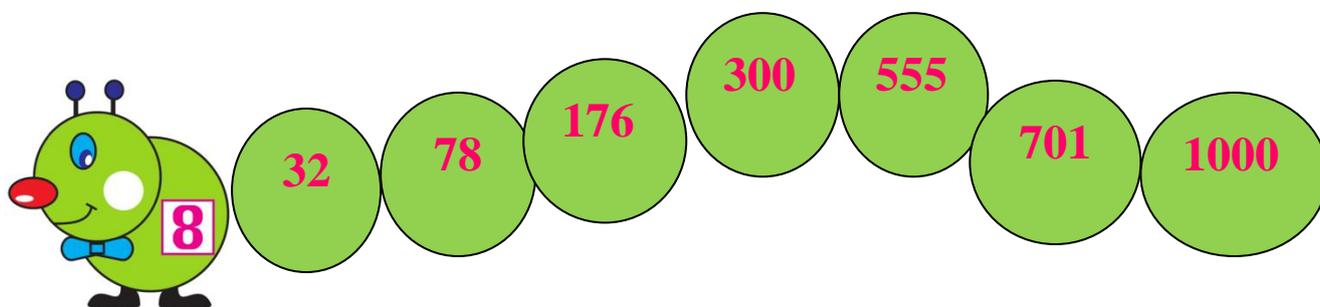
Игра носит как командный, так и индивидуальный характер. Детям необходимо за определенное время собрать гусеницу.

**Задание 1:** собрать гусеницу из чисел в порядке возрастания.

**Задание 2:** собрать гусеницу из чисел в порядке убывания.

**Примечание:** для слабоуспевающих детей на «голове гусеницы» может быть указано стартовое число.

### Приложение 1 «Гусеница»



## Игра № 14 «Больше? Меньше? Равно?»

**Тема:** Умножение и деление двузначных и трехзначных чисел на однозначное число без перехода через разряд.

**Цель:** Формирование умений сравнивать числа, полученные в результате действий сложения или вычитания.

**Оборудование:** 2 цветных набора карточек с примерами: первый набор - карточки с примерами на умножение, второй набор - карточки с примерами на деление.

### Ход игры:

Один набор предназначен для пары игроков.

Каждый вынимает из конверта по одной карточке и решает пример. Тот, у кого получится в ответе большее число, забирает обе карточки себе (если получились равные числа, обе карточки откладываются в сторону). Так играют до тех пор, пока не используют все карточки. Выигрывает тот, кто набрал больше карточек.

### Приложение 1 «Карточки с примерами на умножение»

$11 \times 2$	$31 \times 2$	$10 \times 7$	$13 \times 3$
$43 \times 1$	$32 \times 3$	$12 \times 4$	$20 \times 3$

### Приложение 2 «Карточки с примерами на сложение»

$22:2$	$62:2$	$70:7$	$39:3$
$43:1$	$96:3$	$48:4$	$60:3$

## Игра № 15 «Корзинка с цветами»

**Тема:** Нахождение одной, нескольких долей предмета, числа.

**Цель:** Практическое упражнение в решении простых задач на нахождение части от числа.

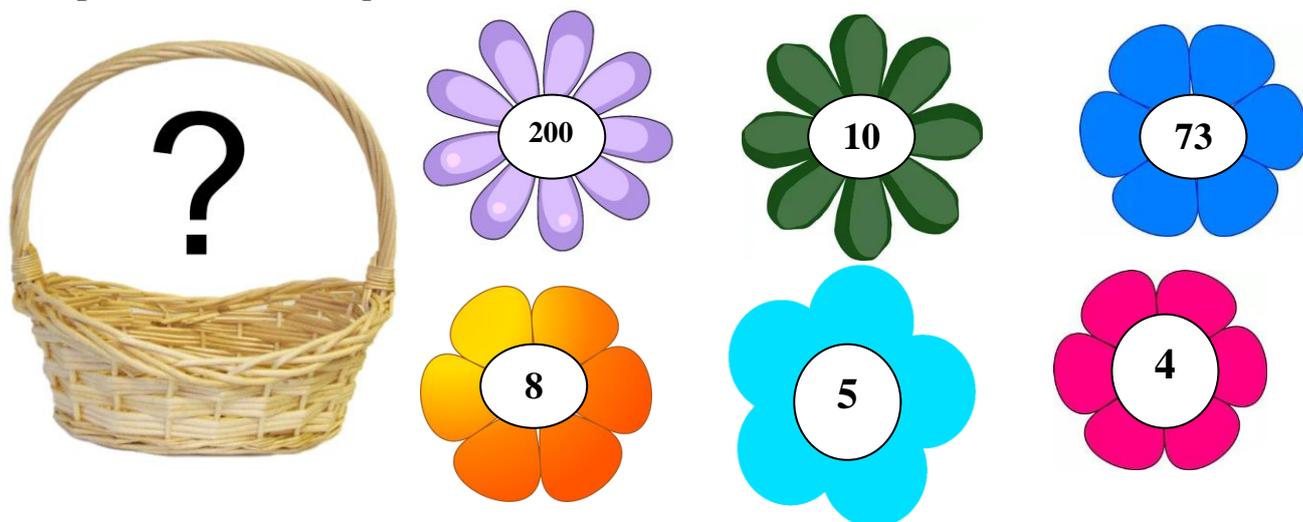
**Оборудование:** корзины из плотной бумаги, карточки-цветы с числами-ответами.

### Ход игры:

Учитель раздает ученикам корзины и набор разноцветных цветов с числами — ответами на задачи устного счета. Услышав условия задачи, дети устно вычисляют ответ, находят его на цветке, и цветок с правильным ответом «кладут в корзину». Учитель, проходя между рядами, наблюдает, кто из учеников правильно вычислил, указывает на ошибки.

**Примечание:** для слабоуспевающих детей можно дать карточки и предложить собрать корзинку цветов самостоятельно. Вычисление можно делать письменно на черновике.

### Приложение 1 «Корзина с цветами-ответами»



### Приложение 2 «Задачи»

1. В банке было 600 г мёду. Третью часть меда съели. Сколько граммов мёда съели?	2. Садовод собрал 25 кг винограда. Пятуую часть винограда использовали на сок. Сколько килограммов винограда осталось?
3. Рыбак поймал 32 рыбы. Из восьмой части он сварил уху. Сколько рыб сварил рыбак?	4. В игре участвовало 30 человек. Третья часть участников мальчики. Сколько участвовало мальчиков в игре?

## Игра № 16 «Тик-так»

**Тема:** Римская нумерация.

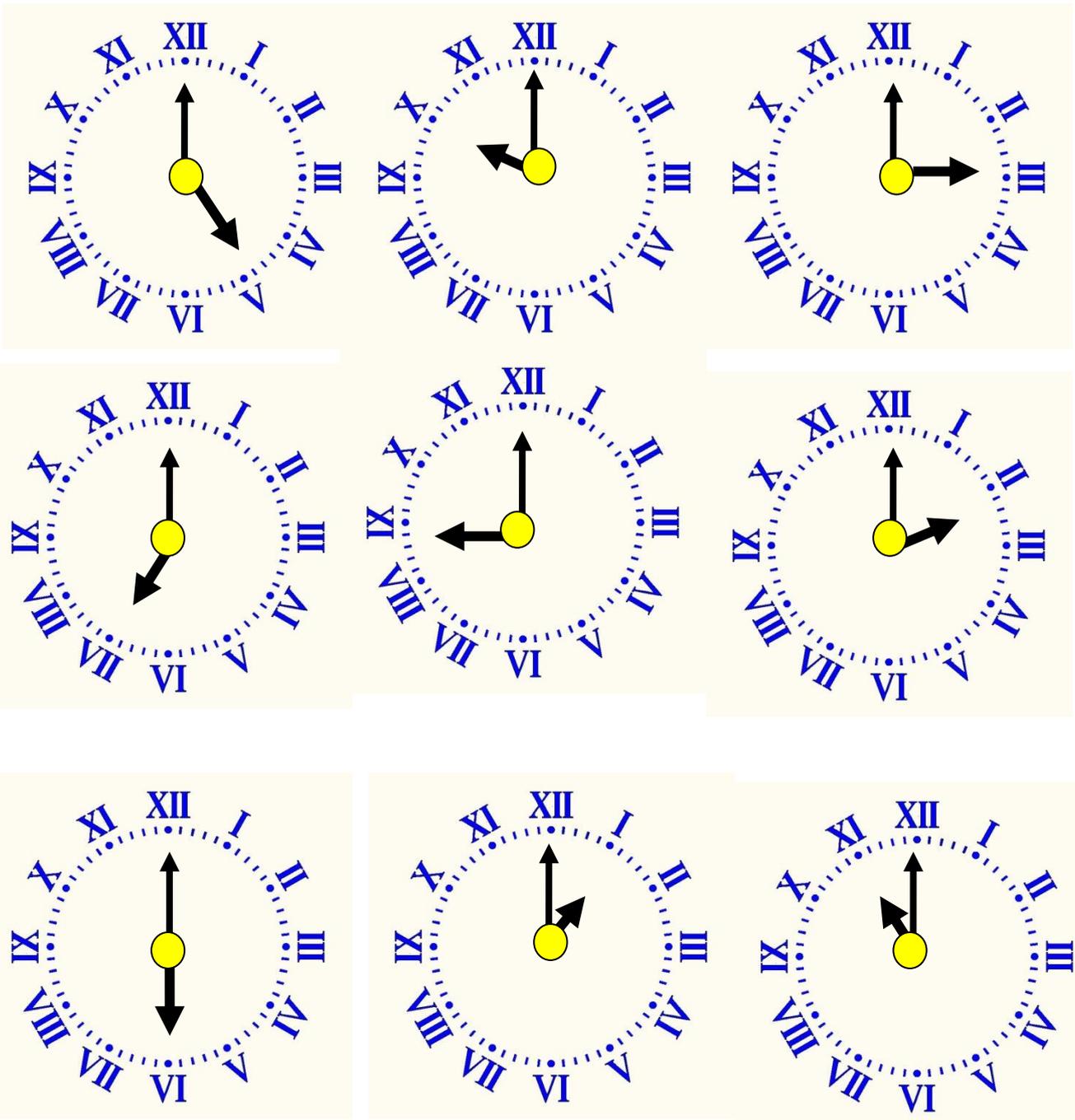
**Цель:** Закреплять умение определять время по часам.

**Оборудование:** иллюстрации циферблата часов

**Задание:** Рассмотрите циферблат часов и назовите точное время.

За правильные ответы ученики получают жетоны с римскими цифрами.  
Побеждают те, кто набрал большее количество жетонов.

### Приложение 1 «Часы»



## Игра № 17 «Мастерская часов»

**Тема:** Римская нумерация.

**Цель:** Закреплять умение определять последовательность римских цифр.

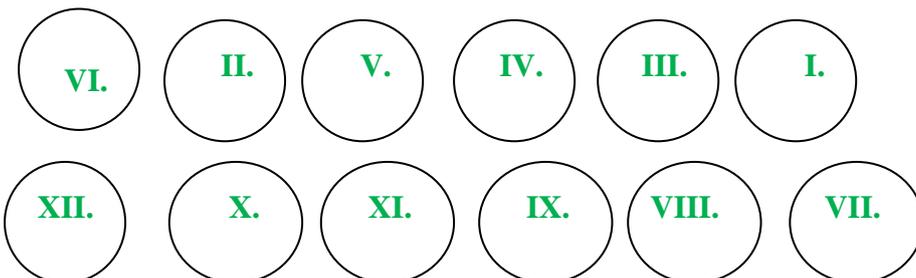
**Оборудование:** иллюстрации циферблата часов

**Задание:** В мастерскую часов сдали сломанные часы. Мастерам необходимо назвать недостающие цифры и дополнить циферблат. Побеждает тот мастер, который правильно и быстро отремонтирует часы.

### Приложение 1 «Часы»



### Приложение 2 «Карточки с римскими цифрами»



## Игра № 18 « Математическое путешествие »

**Тема:** Округление чисел до десятков и сотен.

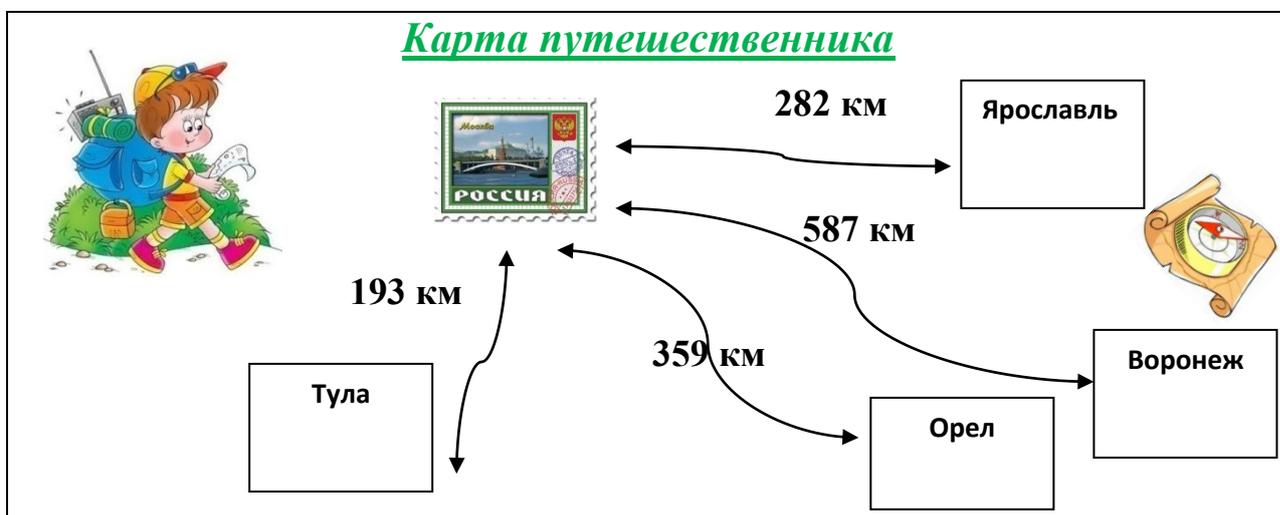
**Цель:** Формирование умений округлять натуральные числа.

**Оборудование:** Иллюстрация «Карта путешественника», марки «Города»

### Ход игры:

Каждый ученик получает карту путешественника, на которой указаны маршруты путешествия и расстояния между городами. Необходимо округлить числа до десятков. За каждый правильный ответ ученик получает марку с изображением города. Эту марку необходимо наклеить на карту. Тот, кто вперед соберет марки, становится победителем.

### Приложение 1 «Карта путешественника »



### Приложение 1 «Марки-города »



## Игра № 19 « Цветочная поляна »

**Тема:** Деление трехзначных чисел на однозначное число без перехода через разряд.

**Цель:** Способствовать формированию практических умений устного деления трехзначных чисел на однозначное число

**Оборудование:** Иллюстрации цветков и бабочек.

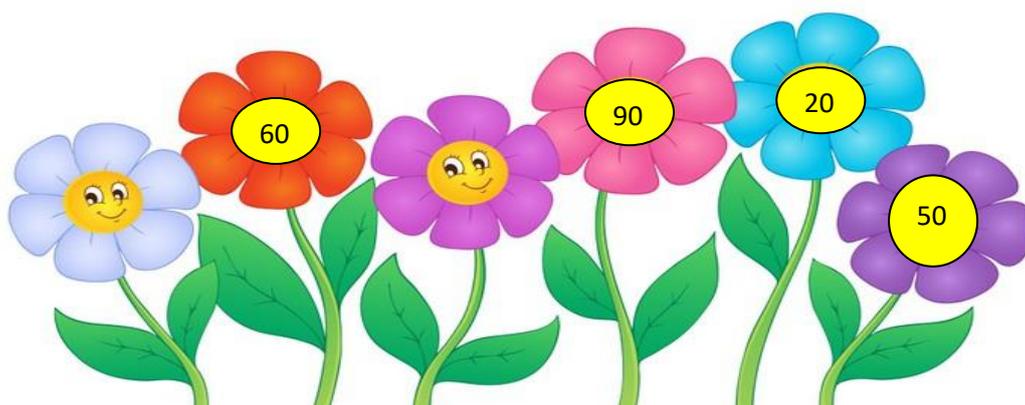
**Задание:**

На цветочной поляне распустились цветы. К ним прилетели бабочки. Узнайте, на какой цветок сядет каждая бабочка. Для этого необходимо посчитать примеры на бабочках и найти цветок ответ. Игра заканчивается, как только все бабочки сядут на свои цветы.

**Приложение 1** «Бабочки с примерами »



**Приложение 2** «Цветы с ответами »



## Игра № 20 « Накорми пингвина»

**Тема:** Устное сложение и вычитание чисел, полученных при измерении мерами длины.

**Цель:** Способствовать формированию практических умений устного сложения и вычитания чисел, полученных при измерении мерами длины.

**Оборудование:** Цветные иллюстрации «Пингвины», цветные магнитные карточки – примеры «Рыбки», магнитная удочка.

**Задание:**

Класс делится на три команды с учетом дифференцированного подхода.

Каждый член команды по очереди должен поймать рыбку своего цвета, сосчитать пример. Если ответ правильный, то рыбку кладут в кармашек пингвина. Чья команда больше соберет рыбок для пингвина, становится победителем.

**Примечание:** Проверяют правильность вычисления у каждой команды ребята, которые успешно справляются с вычислениями по данной теме и учитель.

**Приложение 1 «Пингвины »**



**Приложение 2 «Карточки-примеры «Рыбки»**

3 группа	2 группа	1 группа
$67 \text{ см} + 33 \text{ см}$	$18 \text{ м} + 80 \text{ см}$	$4 \text{ м} + 75 \text{ см}$
$76 \text{ м} + 24 \text{ м}$	$71 \text{ м} + 12 \text{ м}$	$10 \text{ м} + 25 \text{ м}$
$1 \text{ м} - 9 \text{ см}$	$100 \text{ см} - 2 \text{ см}$	$10 \text{ см} - 4 \text{ см}$

## ЛИТЕРАТУРА И ИСТОЧНИКИ

1. Анিকেева Н.Б. Воспитание игрой. - М., 2007. - с.324.
2. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 2010. - с. 421 .
3. Коннова В.А. "Задания творческого характера на уроках математики". // Начальная школа.- 2011.- №12.- с.55.
4. Криволапова Н.А. Внеурочная деятельность. 5-8 классы: сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся. М.: Просвещение, 2011. (Работаем по новым стандартам).
- 5.
6. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: Искусство отношений. - М., 1994. - С.47.
7. Моро М.И. Дидактические игры в программе по математике для 1 класса. // Начальная школа. - 2009. - №8. - С. 24-28.
- 8.
9. Петрова И.А. Использование игры в учебном процессе. // Начальная школа. - 2008. - №3. - С. 7-9.

## Электронные ссылки

1. <http://pandia.ru/text/78/537/30069.php>
2. <https://multiurok.ru/files/didakticheskiie-ighry-na-urokakh-matiematiki-6.html>
3. <https://solncesvet.ru/дидактические-игры/>

## Копия рецензии на методическую разработку.

### РЕЦЕНЗИЯ

**на методическую разработку по теме:** «Сборник дидактических игр по математике для учащихся 5 класса с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и их использование в рамках ФГОС»

**Автор:** Веретенникова Наталья Александровна, учитель математики,  
ГБПОУ «Варгашинский образовательный центр»

Д.А. Медведев отмечал: «Новая школа - это школа для всех. В любой школе должна обеспечиваться успешная социализация детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов, детей, оставшихся без попечения родителей, находящихся в трудной жизненной ситуации». Обучение, воспитание, социализация детей с различными патологиями в психологическом, умственно-интеллектуальном, физическом развитии - важнейшая государственной политики РФ в области образовательных услуг. Безусловно, это сложный многогранный процесс, требующий особого педагогического подхода. Один из таких примеров представлен в методической разработке автора "Сборник дидактических игр по математике для учащихся 5 класса с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и их использование в рамках ФГОС", целью которой является разработка целого комплекса дидактических игр для детей с ОВЗ, обучающихся в условиях основной школы (5 класс). Работа автора выполнена в текстовом формате в объеме 25-и страниц и включает следующие базовые разделы: введение, перечень дидактических игр.

Достоинствами данной работы являются следующие моменты:

1) Раскрыты понятие и огромная значимость дидактической игры для развития детей с легкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) в области математики: "Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения ... В игровых формах занятия реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к творчеству, воспитания ответственности каждого за учебу и дисциплину в классе, а главное – обучение математике" и т.д.

2) Удачей автора является построение дидактических игр на приеме «Игровая спираль», являющейся личной разработкой автора. Определен понятийный смысл данного приема: "Сущность педагогического приема «Игровая спираль» заключается в том, что любая дидактическая игра должна иметь не менее трех «витков» сложности: стартовый, средний, высший. Каждый «виток» определяет степень сложности задания. Согласно дифференцированного подхода в обучении в

практической деятельности педагогу удобно ориентироваться на следующие группы обучающихся в соответствии с уровнем усвоения знаний: первая группа – обучающиеся которые, воспроизводят знания; вторая группа – обучающиеся, которые применяют знания в знакомой ситуации; третья группа - обучающиеся, которые применяют знания в измененной и новой ситуации” и т.д. Представлено соответствие «витка» игры - стартовый, средний, высший к определенной группе обучающихся.

Данный аспект свидетельствует о высоком уровне профессиональной компетенции автора в области обучения детей с ОВЗ.

3) Хочется отметить достаточно большой объем дидактических игр, предложенных автором (20-ь объемных игр).

4) Описание всех дидактических игр выстроена по единому плану: тема, цель, оборудование, информационная структура задания, ряд специально разработанных приложений и т.д., что является несомненным достоинством работы, поскольку позволяет объединить информационную структуру работу в единую целую картину, отвечающую поставленным педагогическим целям.

5) Содержательное наполнение игр отличается большим разнообразием математических тем: Игра № 1 «Строитель» - работа с геометрическими фигурами; Игра № 2 «Забег по кругу» - развитие навыков устного счета; Игра № 3 «Цветочек» - ознакомление с дробями; Игра № 4 «Математический дартс» - Устное умножение и деление круглых десятков и круглых сотен на однозначное число и т.д.

6) Автор подготовил огромный объем специального раздаточного материала при проведение игр: набор геометрических фигур, карточки с примерами, дартс с числами, денежные купюры и монеты, карточки вопросы и т.д. Весь раздаточный материал выполнен в яркой цветовой гамме с использованием предметов окружающего ребенка мира - игрушки, рыбки, фонарики, изображение гусеницы и т.д., что полностью согласуется с возрастным развитием детей (5 класс) и отвечает принципу великого К.Д. Ушинского "Детская природа требует наглядности".

7) Игры не только развивают математические возможности детей, но и знакомят их с флорой и фауной, учат использовать географические карты и отсчитывать время по часам, знакомят с азами архитектуры и строительными навыками и т.д.

8) Разработан обширный библиографический перечень (10-ь позиций), включающий и интернет-ссылки.

Существенный недостаток в работе не выявлено.

Особо хочется отметить огромный развивающий эффект работы и ее оригинальный характер, основанный на использовании большого количества разнообразных дидактических игр. Очень хорошо по этому поводу сказала Д.В. Менджеричкая «Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития». Работа реализует большое количество различных педагогических задач: формирование математической культуры детей с ОВЗ; развитие смекалки, догадки, наблюдательности, дисциплинированности, усидчивости, самостоятельности и т.д.; воспитание навыков коммуникации и основ работы в коллективе; ознакомление детей с окружающим миром путем использования различного раздаточного материала и т.д.

Представленная работа имеет практическую значимость и рекомендуется к использованию педагогами в области обучения детей с ОВЗ как великолепный образец творческого отношения автора к своей работе.

**Рецензент:**

**Полодова Валентина Викторовна**

к.пед.н., доцент кафедры "Экономики и информационных технологий" Московского Инновационного Университета  
«11» января 2021 г.



**Рецензия согласована:**

**Шижко В.А.,**

директор ООО «Инфоурок»



