**Методическая разработка урока математики для учащихся с ОВЗ по** теме

**«Сложение смешанных дробей»**

Ядринцева Наталья Николаевна,

учитель математики муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения

средняя общеобразовательная школа № 27

Аннотация

Успешный ребенок – это счастье родителей, а если этот ребенок имеет особенности здоровья, то этот вопрос стоит еще острее.

Роль родителей в воспитании таких ребят нельзя недооценить и помощь   
в этом процессе оказывает школа. Каждый учитель в своей работе старается показать значимость ученика, его индивидуальность, сильные стороны. Использование различных педагогических технологий и приемов позволяют добиться результатов при работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Применение игровых технологий способствует повышению самооценки обучающихся. В процессе игры, возможно, скучное занятие обретает новые краски.

Технология игрового обучения

Игровые технологии в педагогике помогают представить образовательный процесс как развлекательное, интересное занятие, сохранив всю его пользу. Это неотъемлемая часть дошкольного, школьного и даже профессионального образования.

Технологии игрового обучения – это способы, методы и приемы, с помощью которых преподаватель (учитель):

* задает ситуации, в которых должны оказаться ученики для получения знаний или практического полезного опыта;
* формирует обстоятельства, побуждающие учеников к самостоятельному принятию решений – чтобы потом сделать выводы, проработать ошибки;
* предлагает выбор – разные социальные роли и «маски», варианты решения задач, которые позволяют лучше узнать себя, проконтролировать свое поведение, эффективнее справиться со сложным делом;
* создает среду для повышения мотивации с помощью активизации воображения, «духа соперничества», азарта, групповой деятельности.

Функционал метода обучения

Игра – важнейший аспект детского интерактивного обучения. Она позволяет личности ребенка развиваться свободнее, раскрывая индивидуальность и реализуя природные способности, склонности. Играя, дети дошкольного и школьного возраста запоминают больше информации, лучше ее усваивают, учатся работать со своим рациональным мышлением и эмоциями. Поэтому у игровых технологий в педагогике много функций:

– мотивация и самореализация. Ребенка не нужно заставлять играть. Он охотно выполнит задание сам, отнесется к нему ответственно. С помощью игровых технологий можно пробудить в детях интерес к полезному процессу, развлечь их и вдохновить на новые достижения;

– социализация. Игровые педагогические технологии помещают детей в условия, где они должны взаимодействовать с другими участниками. Безопасная и интересная среда помогает преодолеть зажимы и стеснение, научиться понимать других, легче идти на контакт и не бояться его.

– коммуникация, в том числе межнациональная и межкультурная. Играя, детям проще понять людей со взглядами и устоями, отличными от их собственных. Это помогает усваивать общие социокультурные ценности цивилизации;

– терапия и коррекция. Используя игровые технологии, можно разрешить трудную ситуацию, проецируя ее на эмоционально комфортную и понятную ситуацию. Психологическая и поведенческая коррекция происходит естественно, помогая ученикам преодолеть асоциальное поведение, эмоциональные травмы;

– диагностика. Игровые приемы упрощают для педагога определение склонностей, характеристик личности ребенка. Это помогает подбирать эффективные воспитательные, образовательные методики. Дети в игре максимально раскрываются, не прячут истинные эмоции, что повышает точность психологической и педагогической диагностики.

Игровые технологии используются самостоятельно и как элемент более общей, традиционной методики обучения.

Применяя игровые технологии в действии, необходимо:

1. Заранее составлять планы, цели и тщательно разрабатывать составляющие игры – образы, условия, процессы, сюжет, коммуникацию между участниками.

2. Ставить перед участниками дидактическую цель, но воспроизводить правила только в игровой форме.

3. Использовать в качестве средства игры учебный материал.

4. Связывать результат игры с выполнением учебного задания – например, выиграть можно, качественно решив упражнение или запомнив стихотворение.

5. Выстраивать урок по правилам игры – работа и поведение учеников должно от них зависеть.

6. Вносить в учебный процесс соревновательный элемент – он помогает перевести дидактическую задачу в игровую.

Используя игровые технологии, важно решить, актуальны ли они для конкретной темы, предмета изучения и следить за балансом развлекательной составляющей и собственно учебы.

Виды педагогических игр

Каждая игровая технология складывается из отдельных техник, то есть игр. Их видов очень много, что позволяет гибко выбирать инструменты обучения, сочетать их с дидактическими методиками для более глубокого погружения в тему.

Игры классифицируют по нескольким признакам:

* по задействованным в ней «ресурсам» учеников – игры могут быть физическими, мыслительными, эмоционально-психологическими или комбинированными;
* по типу педагогического процесса – учебные, коммуникативные, познавательные, репродуктивные;
* по типажу и способу организации процесса – анкетирование и тестирование, соревнование и конкурс, театрализованное действо и игра-драматизация, праздник, тренинг;
* по уровню строгости правил – с заранее установленными рамками, с условиями, определяемыми по ходу игры и импровизационные;
* по построению процесса – сюжетные, ролевые, предметные, имитационные, деловые.

В играх может использоваться спортивный инвентарь, предметы, компьютерная техника или виртуальное пространство. Чаще всего строгие правила устанавливаются для физических и интеллектуальных форм. Свободный ход процесса присущ творческим типам – музыкальному, театральному, праздничному. Педагог определяет специфику и дополнительные условия игры, ориентируясь на особенности учеников и изучаемый материал.

Признаки игры урока

Отсутствие материальных результатов. Содержание (то, что игра отображает) и сюжет игры – изучение нового учебного материала. Воображаемая ситуация (замысел и вымысел игры) – иерархия учитель – ученик. Игровые действия – ответы на вопросы, решение задач, дискуссия и т.д.

Внешняя задача игры – правильное выполнение игровых действий, получение высоких отметок

Средства игры – учитель, тетрадь, доска и т.д.

Риск. Выигрыш

Дети с ограниченными возможностями – это дети, имеющие различные отклонения психического или физического плана, которые обусловливают нарушения общего развития, не позволяющие детям вести полноценную жизнь.

Обучение детей с ОВЗ, несомненно, представляет собой большую сложность для учителей, изначально подготовленных для работы в общеобразовательных классах.

Типичные затруднения (общие проблемы) у детей с ОВЗ:

1.Отсутствует мотивация к познавательной деятельности, ограниченны представления об окружающем мире;

2. Темп выполнения заданий очень низкий;

3. Нуждается в постоянной помощи взрослого;

4. Низкий уровень свойств внимания (устойчивость, концентрация, переключение);

5. Низкий уровень развития речи, мышления;

6. Трудности в понимании инструкций;

7. Инфантилизм;

8. Нарушение координации движений;

9. Низкая самооценка;

10. Повышенная тревожность.

11. Высокий уровень психомышечного напряжения;

12. Низкий уровень развития мелкой и крупной моторики;

13. Повышенная утомляемость (следствие – двигательное беспокойство);

14. Повышенная возбудимость, беспокойство, склонность к вспышкам раздражительности, упрямству.

Включение игровых практик в работу с детьми с ОВЗ позволяет использовать игру как процесс повышения мотивации. Игра выступает средством разбавления скуки учебы и превращает урок в яркое пятно в канве учебных занятий. В процессе игровой ситуации создается мотиватор, удерживающий ученика в игре. Сравнивая свои оценки ребенку трудно увидеть прогресс. Прогресс виден в объективных ситуациях. Выстраиваются личностно-значимые цели – ради чего происходит процесс учения. Через компоненты игры у учащихся возникает чувство собственности к игровому объекту, т.е. личностный стимул, соревнование самим с собой. Таким образом, участие в соревновании не теряет смысла и не допускается демотивация – отсутствует стресс проигрыша, а значит приходит осознание того, что есть еще попытки чтоб стать еще лучше. Познавательный процесс во время игры – получение новой информации, дает устойчивый результат, положительным подкреплением которого служит наглядность, придающая высокий эмоциональный окрас учебной деятельности.

Успешность учащихся с ОВЗ в общеобразовательной школе требует большого разнообразия способов поддержки именно от педагога**.**

План- конспект урока по математике.

Тема «Сложение смешанных дробей».

[Ядринцева](http://festival.1september.ru/authors/208-261-743) Наталья Николаевна, учитель математики, алгебры и геометрии   
МБОУ СОШ № 27.

Класс: 5 (ОВЗ).

Тип урока: Обобщение, повторение, систематизация.

Формы работы на уроке: групповая работа, фронтальный опрос, самостоятельная работа.

Оборудование: мультимедиа-проектор, компьютер; карточки для устного счета (набор из 2-х комплектов цифр от 0 до 9), настольная игра – игральный кубик, фишки, игровое поле, таблица заданий (приложение1), раздаточный материал (приложение2).

Цель урока: Создание условий для закрепления навыка сложения смешанных дробей.

Задачи:

Образовательные: расширить знания учащихся в области смежной дисциплины.

Развивающие: способствовать развитию познавательной способности; развивать навык самостоятельной работы; развивать навык работы в группе.

Воспитательные: содействовать воспитанию целеустремленности в достижении цели; прививать интерес к математике, формировать умение работать в группе с целью создания коллективного творческого продукта.

Ход урока:

1. Организационный момент: приветствие, концентрация внимания, проверка готовности к уроку.

2. Постановка целей и задач урока: Необычная самостоятельная работа по теме Сложение смешанных чисел

3. Актуализация знаний

Устный счёт: (слайд 1) – работа в парах – используя карточки представить в виде смешанных чисел неправильные дроби : 17/10, 15/4, 10/3, 18/9, 64/7;

представить числа в виде неправильной дроби: 1 , 3, 1, 2,5 .

Повторить правило сложения смешанных дробей – фронтальный опрос.

4. Сегодня на уроке вы совершите Путешествие по космическому пространству (слайд 2), познакомитесь с планетами солнечной системы. Для этого вам необходимо выбрать фишку путешественника (фигурка выбирается из предложенных).

Правила игры (слайд 3): выбрасываете игральный кубик, выпавшее количество очков перемещает фигурку от старта к финишу, каждой метке на карте соответствует задание, правильное выполнение задания дает возможность следующего хода. При получении неверного результата, фишка передвигается на шаг назад и выполняется штрафное задание. Если фишка попала на планету, выбрать из предложенных карточек нужную и поделиться информацией.

Количество ходов 5, по результатам выставляются оценки за самостоятельную работу.

Начинаем игру (слайд 4). Старт – планета Земля, финиш – Солнце. (Учащиеся бросают кубик, делают ход фигуркой, выполняют задание в соответствии с таблицей – раздаточный материал задания к п 4.15 «Сложение смешанных дробей»).

5. Подведение итогов.

Рефлексия: что заинтересовало на уроке, что вызвало затруднение?

Определить, чья фишка ближе к финишу, поблагодарить учащихся за работу на уроке, сообщить оценки за урок.

6. Домашнее задание: повторить п 4.14, 4.15,

Творческое задание: придумать поле для игры, выполнить рисунок.