**Психолого-педагогические аспекты применения дидактических игр на уроках математики**

Проблемы методов обучения в коррекционной школе сегодня приобретают всё большее значение. Этой проблеме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. учение – один из ведущих видов деятельности школьников с ограниченными возможностями здоровья, в процессе которого решается главные задача, поставленная перед школой: коррекция психофизических особенностей ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Проблема обучения через игру широко рассматривается в работе В.А.Сухомлинского «О воспитании». В этой книге он знакомит нас со своими мыслями о воспитании детей в семье и школе, в том числе автор пишет об использовании игры: «…Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

В своей работе «Психология игры» Д.Б.Эльконин пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачами… В игре возникает новая психологическая форма мотивов».

Ш.А. Амонашвили в своей книге «В школу - с шести лет» описывает опыт обучения шестилетних детей в школах, а также рассматривает проблему использования игры на уроках: «Дидактическая игра, если не делать из неё самоцель, может выполнить свою исключительную роль усиления сложного процесса учения, ускорения развития».

Тенденция широкого распространения игр в современном мире, в его повседневной жизни не только чрезвычайно устойчива, но и явно стремится к усилению. По словам О.А.Степанова, выдвигается даже гипотеза о том, что ХХI век, как и предшествующие ему, будет иметь своё название. Если ХVIII век вошёл в историю человеческой цивилизации как век просвещения, ХIХ - век науки, ХХ - век глобалистики, то ХХI в. имеет шанс стать веком игры или веком игрового общества.

 Подходы к пониманию дидактической игры весьма многогранны. Дидактическая игра это целенаправленная, взаимная деятельность учителя и учеников, которая помогает формировать знания, умения и навыки.

Воспитание и обучение детей,  развитие которых затруднено из-за поражения головного мозга, требует большого педагогического мастерства, особых методов. Ребенок с ограниченными возможностями здоровья, как и всякий ребенок, растет и развивается, но развитие его замедляется с самого начала и идет на дефектной основе, что порождает трудности вхождения в социум, рассчитанный на нормально развивающихся детей.  Обучение имеет решающее значение для развития таких детей и их реабилитации в обществе. Оно эффективно, когда стимулирует развитие, ведет ребенка за собой, а не служит просто обогащением новыми сведениями,  входящими в сознание школьника.

Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня познавательной активности учеников в этом процессе. В настоящее время дидакты пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья познавательного интереса к содержанию обучения. В связи с этими много вопросов связано с использованием в коррекционно-развивающей деятельности педагога  занимательного игрового материала.

Игра относится к числу явлений, которые сопровождают человека на протяжении всей жизни. Будучи многомерным и сложным феноменом, игра постоянно приковывает к себе внимание исследователей.

Игры позволяют активизировать учебный и воспитательный процессы, создать благоприятную эмоциональную атмосферу, способствуют развитию познавательных интересов к предмету, творческих способностей обучающихся, навыков самостоятельной работы, отношений дружбы и взаимопомощи в коллективе, в значительной степени учитывают индивидуальные особенности учеников.

Игры помогают расширить представление школьников друг о друге, оказывают определённый психотерапевтический эффект (например, при неадекватной самооценке, неблагополучном статусном положении ребёнка в коллективе сверстников), что очень важно для детей с ограниченными возможностями здоровья. Игра даёт возможность ребёнку проявить невостребованные способности, личностные качества. Игра непроизвольно, ненавязчиво учит детей эффективно регулировать собственное поведение и строить адекватные межличностные отношения, превращаясь тем самым в действенное средство социализации детей.

В настоящее время проблема использования игровых методик в коррекционно-развивающей работе учителя приобрела особую актуальность, ибо совершенствование форм и методов работы в процессе обучения и воспитания школьников с ограниченными возможностями здоровья требует глубокого и адекватного отражения индивидуального своеобразия школьника и развития его сохранных способностей.

Познавательный интерес заставляет личность активно искать пути и способы удовлетворения возникшей у нее жажды знаний и понимания. Интересы выступают в качестве постоянного побудительного мотива, механизма. Этот побудительный механизм содействует расширению кругозора, опыта ребенка, способствует его умственному развитию, обогащению и углублению знаний.

Говоря об интересах умственно отсталых учащихся, следует отметить их несформированность, слабость, поверхностность, неустойчивость. Отсюда и отсутствие интереса к какому-либо предмету, следовательно, отсутствие глубоких прочных знаний.

Пути и средства развития познавательных интересов различны, но одним из эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра.

Дидактическая игра дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для данной категории детей. Дидактическая игра позволяет делать менее заметным переход к изучению серьезного, порой неинтересного для школьников учебного материала.

 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 то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка».

Процесс игры подчинен решению дидактической задачи, которая всегда связана с определенной темой учебной программы. Она предусматривает необходимость овладения знаниями, необходимыми для реализации замысла игры.

Учебная задача в дидактической игре не ставится прямым образом перед обучающимися, поэтому в педагогической литературе все время говорится о непреднамеренном усвоении учебного материала.

Основными структурными компонентами дидактических игр являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат. Все дидактические игры делятся на три основных вида:

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

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

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

Использование дидактических игр на уроках математики в начальных классах является одним из важнейших факторов, когда закладываются прочные знания, умения, навыки в процессе активной познавательной деятельности, важнейшей предпосылкой которой является интерес.

 В своей практике каждый учитель начальных классов применяет дидактические игры на уроках математики.

Уже на первых уроках при ознакомлении с порядковыми отношениями, порядковыми значениями широко использую иллюстрации к сказкам "Терем-теремок", "Рукавичка", "Колобок", "Три медведя", "Репка".

Рассмотрим одну из сказок, например, "Репка".

"Сегодня, мы побываем в гостях у сказки "Репка", - сообщает учитель. - Посмотрим сказку и поможем главным героям". Дети рассматривают иллюстрацию к сказке и одновременно отвечают на вопросы: котогрый по счету, кто первый, второй и т.д., кто последний, кто пришел тянуть репку сначала, кто потом.

Заканчивая игру, учитель обобщает знания детей: "Вы молодцы, ребята! Вы не только вспомнили, но и закрепили понятия "раньше", "позже", "перед", "за…" (простейшие временные представления), познакомились с порядковым счетом".

Чтобы игра помогала в овладении знаниями, умениями и навыками, а не просто в выполнении требований учителя, планирую ее проведение так, чтобы она не предшествовала обучению ("поиграем, а потом начнем учиться"), не чередовалась с ним (поучимся - поиграем), а стала формой коллективной учебной деятельности.

Для сознательного, уверенного овладения операцией счета считаю, что дети должны уверенно знать название и последовательность чисел натурального ряда. Поэтому в подготовительный период использую игры, с помощью которых дети осознают приемы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе применяю такие игры, как "Составим поезд", "Звездное небо", "Почтальон" и т.д.

При изучении первого десятка одним из трудных вопросов, является состав числа. Для закрепления этого материал провожу игры: "Угадай", "Открой форточку", "Арифметический лабиринт", "Найди пару", "Войди в ворота", "Лесенка", "Эстафета", "Карусели".

Вместе с тем, все известные дидактические игры, задачи (со спичками, с монетами, задачи-шутки, задачи на разрезание и складывание и т.п.) обладают занимательностью внешней, они полезны не столько сами по себе, сколько будучи "привязанными" к конкретному программному материалу.

В отличие от "внешней" занимательности есть занимательность "внутренняя", тесно связанная с изучаемым материалом. Она вызывает (в связи с изученным) дополнительное напряжение "мысли ребенка", которое дает ему возможность проявить истинный интерес к тому, что он изучает. Внутренняя занимательность - это появление необычных, нестандартных ситуаций с уже знакомыми понятиями, возникновение новых "почему" там, где все казалось бы ясно и понятно (но только на первый взгляд).

Возможность представления заданий и упражнений, преимущественно в игровой форме, наиболее доступной для детей на этапе характерной для первых месяцев пребывания ребенка в школе смены ведущей деятельности (переход от игровой деятельности к учебной), способствует сглаживанию и сокращению адаптационного периода. Следует, также отметить, что игровой, увлекательный характер заданий, являющихся в то же время психологическими тестами, снижает стрессогенный фактор проверки уровня развития, позволяет детям, отличающимся повышенной тревожностью, в более полной мере продемонстрировать свои истинные возможности.

Таким образом, одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету и развития памяти является дидактическая игра. Она вызывает у детей интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче понять учебный материал.