ІНТЕРАКТИВНА МАТЕМАТИЧНА ОСВІТА ДЛЯ СЛІПИХ ТА СЛАБОЗОРИХ ДІТЕЙ.

*Галина Годована, Харківський Національний Університет імені В. Н. Каразіна, Харків, Україна,*

*Центр дитячої та юнацької творчості №1 Харківської міської ради, Харків, Україна;*

*Переверзєва Ірина, КЗ «ХСНВК ім. В.Г. Короленка» Харків*

Сучасні педагогічні методи навчання молодших школярів часто використовують ігрові методи навчання. Як відомо, те що, дитина засвоїла у грі, вона пам‘ятатиме прочніше, ніж впізнане під час уроків. Крім того, для міцної мотивації до навчання необхідно сформувати у дитини позитивні ємоції, які виникають під час гри. Особливу роль відіграє позитивний настрій при роботі з дітьми, які мають вади зору.

Математичні ігри були адаптовані для слабозорих та сліпих дітей, які вивчають оточуючий світ за допомогою тактильних аналізаторів.

Практика навчання показує, що при систематичному включенні інтерактивних засобів збільшується самостійність учнів, зростає їх зацікавленність, формується позитивне ставлення до предмету. Застосування інтерактивних ігор сприяє вирішенню однієї з найважливіших завдань початкового навчання математики - виховної. Такі засоби сприяють формуванню матеріалістичного сприйняття світу у молодших сліпих і слабозорих школярів. Безпосередньо сприймаючи безліч предметів, перераховуючи кількість їх елементів, учні переконуються в тому, що такі математичні поняття, як число, арифметична, дія, геометрична фігура взяті з навколишнього життя. На уроках математики у молодшій школі важливо приділяти увагу роботі з геометрічними фігурами, їх розміром та формою. Доцільно розвивати вміння орієнтуватися в просторі, користуючись алгоритмом.

Всі запропоновані ігри мають декілька рівнів складності, що дозволяє поступово і природньо формувати просторову уяву і геометричні знання у дітей. Для учнів початкової школи розроблено такі ігри.

1.**Квадратне СУДОКУ**. Гра розвиває просторове та логічне мислення, увагу.

На полі накреслено 16 квадратів, є 16 фішек – по 4 різного кольору, або по 4 різних поверхні. Перший рівень складності - розкласти фішки, не розміщуючи одинакові за кольором, або поверхнею поруч. Другий рівень складності – не повторювати однакові фішкі у стовпчику та у рядку.

2.**Геометричний конструктор**. Більш точніше уявлення о геометричних фігурах, просторова уява. Квадрат розрізаний на декілька трикутників, або багатокутників. Ціль гри – скласти квадрат із кількох частин. Рівень складності визначається кількістю і формою частин.

3.**Метелик**. Орієнтування в просторі, переміщення, слідуючи алгоритму. Концентрація уваги. Поле розкреслено, як частина шахової дошки. На одній з клітинок міститься фішка – «метелик». Гравці знайомляться з полем. Ведучий називає декілька «ходів», гравці слідкують за полем, не торкаючись фішкі. після чого необхідно перемістити фішку у те поле, де їй потрібно знаходитись згідно з алгоритмом.

Наведені ігри можна використовувати як для роботи із дітьми, які мають вади зору, так и для учнів масових шкіл. Доречно відводити на ігри перші декілька хвилин уроку з математики. Такий початок уроку дозволяє дітям налаштуватись на роботу, сконцентрувати увагу, тренувати уважність. Детальніше http://2x2.org.uа