Минзар. О. О

Тема: Игровые технологии , как средство познавательной активности детей с ОВЗ

Аннотация: В данной статье рассматриваются игровые технологии, как средство познавательной активности детей с ОВЗ

Дети с ограниченными возможностями здоровья — это уникальные дети, к которым просто необходим индивидуальный подход

. При работе с детьми с ОВЗ применяются самые различные технологии: например, технология разноуровневого обучения, здоровьесберегающие технологии, игровые технологии, коррекционно-развивающие. Грамотное и обдуманное сочетание традиционных и инновационных технологий способствует развитию у учеников познавательной активности, мотивации к учебе. В обучении детей с ОВЗ традиционные технологии являются основными. Они помогают детям расширить и закрепить речевые навыков, развивать представления о числах, познавательную активность, память, мышление, а также способствуют развитию общего кругозора. Но наибольший интерес у ребенка вызывают игровые технологии. Игра — один из наиважнейших методов, способствующих всестороннему и гармоничному развитию личности ребенка. Игра помогает развивать физические, умственные, эмоциональные качества. При правильном подборе игр, их последовательности и системности использования можно добиться гарантированного результата в обучении. Проблема внедрения игровых технологий в образовательный процесс не нова. Проблему игровой деятельности разрабатывали такие ученые как К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др. Игровые технологии в обучении детей с ОВЗ являются эффективным методом и средством обучения, с помощью которого обыденный процесс обучения превращается в нечто интересное, красочное и удивительное, что непременно вызовет восторг у ребенка. Для того, чтобы занятия вызывали интерес и приносили положительные результаты необходимо применение различных материалов: игрушек, реальных предметов, конструкторов, головоломок, карандашей, красок и др. Игровые технологии — составное звено педагогических технологий. Главной и существенной чертой педагогической игры является наличие педагогической цели и соответствующий ей результат. Внедряя игровые технологии, педагог делает процесс получения новых знаний и умений более увлекательным. Можно выделить несколько основных функций игры: развлекательная — это одна из самых основных функций, ведь игра направлена на то, чтобы развлечь ребенка, порадовать, доставить ему удовольствие; коммуникативная-ребенок, общаясь в процессе игры, развивает свои коммуникативные умения; функция социализации, ее суть заключена в том, что играя, ребенок познает социальные роли и их отношения; игротерапевтическую, то есть способствует преодолению различных трудностей; диагностическую-помогает выявить различные отклонения от нормы; функцию коррекции-является важнейшим инструментом, с помощью которого можно внести позитивные изменения в личность. Также можно выделить некоторые характеристики педагогических игр: четко заданная цель, учебно-познавательная направленность, возможность подведения итогов и оценивания, педагогический результат, который соответствует цели. При подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования: одно из основных-наличие сюжета, который будет мотивировать всех участников на достижение цели игры. Очень важно при подборе игры учитывать структуру дефекта. Еще одним требованием является включенность каждого ребенка в игровую ситуацию, то есть игра должна предусматривать возможность выполнения действий каждым участником. К немаловажным требованиям можно отнести и доступность игры каждому участнику, но в то же время она должна в себя включать некоторые сложности, способствующие выработке новых навыков и умений. Соблюдение правил является важным условием включения игр в обучение в начальной школе. Правила определяются видом игры, через которую педагог реализует игровые технологии. Педагог в рамках игровой технологии является немаловажной фигурой, так как он одновременно играет две роли: роль организатора, и роль участника. Можно выделить несколько видов дидактических игр: Игры-упражнения. Данный вид способствует закреплению учебного материала. Ярким примером является викторины, кроссворды. Игры-путешествия. Эти игры так же направлены на закрепление пройденного материала, но выражаются в виде дискуссий, рассказов. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Характерной чертой является то, что ученики соревнуются, разделившись на команды. Также существует урок — ролевая игра. Эти игры проводятся в форме различных дискуссий, конференций, где участникам игры раздаются определенные роли. Разнообразие применяемых на уроках игр способствуют повышению заинтересованности в учебной деятельность, снижению утомляемости, и формируют умение проявлять себя. Каждый вид игры выполняет специфические функции. Игру необходимо выбирать игры отталкиваясь от темы урока, и исходя из конкретных задач коррекции данного ребенка. Целью игры является помочь ребенку осознать самого себя, свои достоинства и недостатки, трудности и успехи. Важно, чтобы игра была занимательной, интересной и чтобы она действительно была игрой, а не уроком, — тогда ребенок не заметит, что его учат, а знания его будут крепнуть и обобщаться. Чем интереснее игровые действия, используемые педагогом на уроках, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, систематизируют полученные знания. Таким образом, можно сделать вывод, что при использовании современных технологий мы помогаем ребенку с ОВЗ укреплять здоровье, корректировать различные нарушения, готовим их к социальной адаптации в обществе. Проанализировав все вышесказанное можно определить каково значение игровых технологий для педагога, работающего с детьми любого возраста. Особенно актуально применение этих технологий в работе с детьми с ОВЗ, ведь игра-это наиболее близкая и естественная форма обучения для ребенка.

 Литература:

1.Аникеева Н. П. Воспитание игрой. — М., 1987.2.Баев ИМ. Играем на уроках русского языка. — М., 1989. 3.Берн Э. Игры, в которые играют люди. — М., 1988. 4.Газман О. С. и др. В школу — с игрой. — М., 1991. 5.Игры — обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В. В. Петрусинского. — М., 1994.