«Игровые технологии – неотъемлемая часть современного урока в системе специального образования».

Зборовская Анна Александровна,

учитель-дефектолог,

МКОУ «МАКЕЕВСКАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ №36»

г.Макеевка

Донецкая Народная Республика

Аннотация.

В статье А.А.Зборовской рассматривается значение и роль игровых технологий на уроках русского языка, математики, мира природы и человека и других предметов младших школьников в коррекционной школе.

Автор обращает внимание на необходимость проведения различных игр на уроках в коррекционной школе. Подчеркивает, что применение игр создает возможность организации взаимодействия педагогов и обучающихся. В игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности. В процессе игр дети приобретают знания о предметах и явлениях окружающего мира, у них развивается наблюдательность, внимание, мышление и устная речь. Также автор приводит пример часто применяемых игр на уроках с умственно отсталыми обучающимися.

В целом автор приходит к вводу, что использование игр на уроках с детьми, имеющими ОВЗ – это психолого-педагогическое средство коррекции и воспитания детей. Совершенствование и активизация мыслительных операций будут достигнуты в ходе подготовительных упражнений, систематической тренировки в перенесении игровой ситуации в сознание ребенка.

В заключении делается вывод о необходимости регулярного использования игровых технологий на уроках с умственно отсталыми обучающимися в коррекционных школах.

Проявление интереса к предмету можно добиться путём применения новых, современных, или как их сейчас называют, инновационных технологий в обучении. На всех уроках с детьми я применяю многие из известных на данный момент нововведений, одним из которых является игра.   
 Увлечённые игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают определённые знания, умения и навыки. Вот почему включение в урок игр и игровых ситуаций делает процесс обучения интересным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание. Вначале ученик заинтересовывается игрой, а затем и тем материалом, без которого невозможно участвовать в игре. У обучающегося возникает интерес к учебному предмету. Это приобретает особое значение в коррекционной школе, где очень трудно обучить детей оперировать имеющимися знаниями, где трудно длительное время удерживать внимание школьников на однообразной работе, вызвать их активную деятельность, волевое усилие, настойчивость в достижении цели.   
Положительные эмоции, которые возникают во время игры, активизируют деятельность обучающихся, обеспечивают решение задач, которые связаны с развитием произвольного внимания, памяти, формированием способности сравнивать, делать выводы и обобщения. Это свидетельствует о коррегирующей роли игр.   
 В играх, особенно коллективных, формируются и качества личности обучающихся. Они учатся учитывать интересы своих товарищей, сдерживать свои желания. У обучающегося развивается чувство ответственности, воспитывается воля и характер.   
Положительным в построении всех игр является то, что дидактическим материалом в них служат предметы окружающей ребёнка действительности. Они ему знакомы, близки, будят мысль ребёнка, активизируют его познавательную деятельность. Те знания и навыки, которые ребёнок получает в таких играх, легко могут быть перенесены в быт, в жизнь, самостоятельно использованы в любой обстановке.   
 В практике работы коррекционной школы игра заняла достаточно прочное место на уроках (в начальных классах), поскольку игровая деятельность преобладает над учебной.

Актуальность применения игровых технологий на уроках я вижу в том, что:   
- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;   
- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;   
- в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;   
- игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;   
- игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;   
- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;   
- разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету;   
- игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.   
Обычно дидактические игры чаще используются на уроках в младших классах. Однако, как показывает опыт, введение игрового компонента в содержание уроков в старших классах также полезно и оказывает заметное влияние на усвоение знаний и умений, на развитие речевой активности обучающихся.   
  
 В своей работе я использую следующие виды игровых технологий.

* сюжетно-ролевые игры;
* театрализованная игра;
* игры на развитие пластической выразительности;
* дидактические игры;
* пальчиковые игры;
* подвижные игры.

Организуя игры с детьми на уроках, стараюсь соблюдать определенные требования к ним.  
• Игра должна быть построена на интересе.   
• Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности обучающихся.   
• Игра должна быть доступной для учащихся данного возраста, цель игры – достижимой, а оформление – красочным и разнообразным.   
• Обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа.   
• В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля обучающихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации школьников. В этом случае завоевание победы для выигрыша – очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности.   
• Особо важна роль активности учащихся во время проведения игры. В противном случае учитель не получит желаемого результата от урока, а время, отведенное на игру, окажется просто потерянным.   
 В.А.Сухомлинский писал: «Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Пример дидактических игр-упражнений, которые любят дети и с удовольствием играют.

**Игра на имитацию движений**

**Цель:**формировать умение имитировать движения героев из сказок.

**Содержание.**

- Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

- Как ходит Старичок-Лесовичок?

- Как ходит принцесса?

- Как катится колобок?

- Как серый волк по лесу рыщет?

- Как заяц, прижав уши, убегает от него?

**Танец розы (любого цветка)**

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

**Дидактическая игра «Снежный ком»**

Цель: Способствует развитию памяти, умения распространять предложения и логически выстраивать члены предложения.

Ход игры: Первый игрок называет нераспространенное предложение:

«Машина едет». Второй повторяет сказанное предложение и прибавляет свое слово, третий повторяет услышанное и добавляет свое слово и т.д. Слова можно добавлять в любом месте предложения. Получается распространенное предложение, которое увеличивается от игрока к игроку. Машина едет по дороге. – Большая машина едет по дороге. — Большая машина едет по широкой дороге и т.д. Игра заканчивается, когда кто-либо ошибается или пропускает слова в растущем предложении.

**Игровое упражнение «Составь загадку»**

Цель: учить детей описывать предмет, называя его признаки, качества, действия.

Ход игры: Опиши ягоду, фрукт, овощ, который ты больше всего любишь, или животное по его действиям, а мы отгадаем, («Он круглый, красный, сочный, вкусный; «Он ходит, жуёт, бодает, блеет.)

**Дидактическая игра «Что происходит в природе?»**

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры: Взрослый, предлагает слово-предмет и задаёт вопрос «что делает?», а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

Солнце – что делает? (Светит, греет.)

Ручьи – что делают? (Бегут, журчат.)

Снег – что делает? (Темнеет, тает.)

Птицы – что делают? (Прилетают, вьют гнёзда, поют песни.)

Капель – что делает? (Звенит, капает.)

Медведь – что делает? (Просыпается, вылезает из берлоги.)

**Дидактическая игра «Числа, бегущие навстречу друг другу».**

*Цель.* Ознакомление с составом числа 8. Выявление закономерности о сумме чисел, стоящих на одинаковых местах слева и справа в числовом ряду.

*Оснащение.*Ряд чисел от 0 до 8.

*Содержание игры.* Учитель предлагает детям соединить парами числа, бегущие навстречу друг другу и составить соответствующие примеры.

1 2 3 4 5 6 7 8

 0 + 8 = 8      1 + 7 = 8     2 + 6 = 8     3 + 5 = 8

Делается вывод о том, что в числовом ряду от 0 до 8 числа, бегущие навстречу друг другу, в сумме составляют число 8. После этой работы составляется число 8 из чисел, бегущих навстречу друг другу.

**Дидактическая игра «Капитаны».**

*Цель.*Закрепление знаний табличного умножения и деления.

*Оснащение.* плакат с изображением корабля, примеры на умножение и деление, записанные на доске или на карточках.

*Содержание игры.* На доске висит рисунок корабля и схематично (кружками с примерами на умножение и деление) обозначены пристани. Учитель вводит детей в игровую ситуацию с помощью беседы. Он сообщает детям о том, что сегодня они отправятся в морское путешествие на корабле и узнаёт у детей, кто ведёт корабль по намеченному курсу. Учитель рассказывает детям, что капитан должен многое знать, чтобы не сбиться с пути. Любая ошибка в расчётах может потопить корабль, погибнут люди.

        Почему пароход не садится на мель,

        А по курсу идёт сквозь туман и метель?

        Потому что, потому что, вы заметьте-ка,

        Капитану помогает арифметика.

Оказавшись в роли капитанов, ребята рассчитывают курс корабля. Плыть нужно только к тем пристаням, названия которых соответствуют номеру корабля (2 \* 4 ), т. е. к  примерам с ответом 8:

24 : 3,  14 : 2,  8 \* 1,  16 : 2,  48 : 6,  3 \* 6,  32 : 4.

Дидактические игры являются ценным средством воспитания умственной активности на уроках, она активизирует психические процессы, вызывает у обучающихся живой интерес к процессу познания. В ней дети с нарушением интеллекта преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний. Игра — это еще и школа социальных отношений. Именно в условиях игровой деятельности ребенок добровольно упражняется в усвоении нормативного поведения. В игре это происходит гораздо легче, чем в жизни. Здесь    ребенок может взять на себя роль “хорошего” ученика или роль “шалуна”. При этом он смотрит на себя со стороны — как на исполнителя роли и человека, который знает, как следует вести себя на самом деле.

Игры одновременно решают различные задачи, близкие по цели:  
игры на внимание, игры на развитие ручной моторики, игры на развитие мышления и речи, игры по сенсорному воспитанию, игры на развитие практических жизненных навыков, игры, тренирующие наблюдательность, быстроту реакции, игры, развивающие творческие способности и воздействующие на эмоции и чувства детей. Целенаправленные игры — это психолого-педагогическое средство коррекции и воспитания детей. В них много дидактизма, но дети принимают их и играют с педагогами, воспитателями на уроке, во внеурочное время. Для развития таких психических операций, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация и установление причинно-следственных связей у детей с нарушением интеллекта рекомендуется использовать загадки, ребусы и шарады. Совершенствование и активизация мыслительных операций будут достигнуты в ходе подготовительных упражнений, систематической тренировки в перенесении игровой ситуации в сознание   ребенка.

Сформированность игровой деятельности в младшем школьном возрасте позволяет вести целенаправленную, планомерную систематическую работу по развитию кратковременной и долговременной памяти у обучающихся. Для организации такой работы необходимы считалки, физминутки и различные правила в стихотворной форме. Такие приемы развития памяти позволяют организовать работу не только во внеурочное время, но и в ходе учебного процесса.

Литература:

1. Брезе, Б. Активизация ослабленного интеллекта при обучении во вспомогательных школах/ Б. Брезе. -  М.: «Просвещение», 1981.
2. Воронкова, В.В. Воспитание и обучение детей во вспомогательной школе/ В.В. Воронкова. – М., 1994.
3. Кащенко, В.П. Педагогическая коррекция/ В.П. Кащенко. - М., 1994.
4. Хилько, А.А. Вопросы обучения и воспитания умственно отсталых школьников/ А.А. Хилько. – Ленинград, 1964.