

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ**

**Иванова М.Н.**

БОУ ЧР «Ибресинская общеобразовательная школа-интернат для обучающихся с ОВЗ» Минобразования Чувашии

В данной статье раскрываются игровые технологии, которые используются при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья, говорится о классификации игр по характеру педагогического процесса, о целях, которые преследует игра, о правилах её проведения. Рассказано о положительном воздействии игровых форм обучения на развитие детей с ОВЗ.

Согласно Концепции модернизации образования генеральной стратегией российского общества на современном этапе является равный доступ молодых людей к полноценному качественному образованию в соответствии с их интересами и склонностями, независимо от материального достатка семьи, места проживания, национальной принадлежности и состояния здоровья. Доступ к образованию распространяется и на людей с ограниченными возможностями здоровья, среди которых основную долю обучающихся представляют дети.

Основная цель образования - обеспечение доступа к качественному образованию детей с ограниченными возможностями здоровья, формирование коммуникативной компетенции для их максимальной адаптации и полноценной интеграции в общество.

Процессы обновления в сфере обучения в отечественной школе создают условия, в которых педагогам предоставлены право и возможность самостоятельного выбора методов и приемов. В этой ситуации необходимо подходить к решению ряда методических проблем с точки зрения активизации деятельности всех участников педагогического процесса.

Практика показывает, что содержание образовательно-воспитательного процесса становится эффективным средством мотивации деятельности обучающихся в том случае, если оно соответствует психическим, интеллектуальным возможностям детей и их потребностям. Но известно, что одной из особенностей обучающихся с проблемами в развитии, является недостаточный уровень активности всех психических процессов. Достаточно часто наблюдается их застенчивость и нерешительность, незаинтересованность и равнодушие, следовательно, пассивность к учебной и внеучебной деятельности. Поэтому обучение и воспитание детей с ОВЗ необходимо строить таким образом, чтобы у них проявился интерес к знаниям, появилась потребность в глубоком усвоении учебного материала, развивалась инициатива и самостоятельность.

Несомненно, игровая технология - самая актуальная и особенно хорошо «работает» при обучении и воспитании таких детей, поскольку игра не только считается одним из основных видов деятельности детей младшего школьного возраста, но и признана действенным обучающим и воспитательным инструментом, который понятен и интересен детям.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) более

обширной технологии; в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология внеклассной работы. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр: обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие.

1. Игровые задания на коррекцию и развитие зрительного восприятия:

направлены на формирование активного и дифференцированного характера восприятия, его целостности и константности; данные задания даются на уроке классу или группе; учитывается предмет или тема урока.

Наложённые изображения: предъявляются 3-5 контурных изображения, наложенные друг на друга: цифры, геометрические фигуры, буквы, предметы. Необходимо назвать все изображения.

Спрятанные изображения: предлагаются фигуры, состоящие из элементов букв, цифр, геометрических фигур. Требуется найти все спрятанные изображения.

Парные изображения: предъявляют два изображения, внешне похожие друг на друга, имеющие до 5-10 мелких отличий. Требуется их найти.

Незаконченные изображения: предъявляются изображения с недорисованными элементами (птица без клюва, буква или цифра, геометрическая фигура без деталей). Нужно либо назвать либо дорисовать недостающие детали.

Точечное изображение: предлагаются изображения предметов, геометрических фигур, букв, цифр, выполненных в виде точек. Необходимо назвать данные изображения.

Перевернутые изображения: предлагаются схематические изображения предметов, букв, цифр, геометрических фигур, повернутые на 180°. Требуется их назвать.

Разрезанные изображения: предлагаются части 2-3-х изображений (овощи, геометрические фигуры и др. разного цвета). Собрать целые изображения.

2. Игровые задания на коррекцию и развитие слухового восприятия:

проводятся на уроке в виде минуток отдыха.

Кто что слышит? Дети закрывают глаза и прислушиваются к звукам и шумам, идущим из коридора. Назвать источник звука.

Что я делаю? Дети с закрытыми глазами по характерным звукам, шумам, стукам, определяют действия, которые совершает педагог или сверстники: листание книги, уронить предмет, переливание воды, писать мелом на доске, смять бумагу и т.д.

Кто тебя позвал? Ребенок с закрытыми глазами по голосу узнает того, кто назвал его имя.

3. Игровые задания на коррекцию и развитие ориентации в пространстве:

Куда пойдешь и что найдешь? (умение выполнять словесную инструкцию) - в классе в разных местах прячут предметы или их изображения, а ребенку предлагают выполнить ряд действий по их поиску (например: вперед пойдешь - самолет найдешь, вправо пойдешь - машину найдешь и т.д. Куда ты хочешь пойти и что найти?). Ребенок должен проговаривать свои действия.

Найти спрятанный предмет: любой предмет прячут в разных местах класса, а затем по очереди ищут его, выполняя инструкцию педагога - сделай 1 шаг вперед, два шага направо, 1 шаг вперед и т.д. пока не найдут предмет.

4. Игровые задания на коррекцию и развитие ориентации в пространстве:

Чудесный мешочек: в непрозрачный мешок кладут предметы, различные по величине, форме, фактуре (исходя из темы урока). Ученику предлагают найти на ощупь предмет, в котором ... 2 гласных звука и т.д.

Ничего не вижу: ребенка просят выполнить с закрытыми глазами любое хорошо знакомое действие - написать мелом слово на доске, собрать принадлежности в портфель, подойти к окну и т.д.

5. Игровые задания на коррекцию и развитие межанализаторных взаимодействий:

Слухо-двигательный анализатор: хлопни в ладоши, если услышишь нужный звук или слов (число).

Зрительно-двигательный анализатор: подпрыгнуть на месте столько раз, сколько покажут предметов (число на карточке и т.д.).

Слухо-тактильно-двигательный анализатор: отсчитать на ощупь столько предметов (с закрытыми глазами), сколько услышишь ударов бубна.

Тактильно-двигательный анализатор: отсчитать на ощупь столько предметов (с закрытыми глазами), сколько раз прикоснутся к твоей руке.

6. Игровые задания на коррекцию и развитие различных видов памяти:

1) Развитие механической и произвольной памяти:

- Детям демонстрируется карточка, на которой изображены 8-10 предметов. Время показа 10-20 секунд. надо запомнить как можно больше предметов. Карточка убирается, дети воспроизводят предметы по памяти.

- На доске в ряд вывешивают 6-8 карточек (геометрические фигуры, предметы, слова и т.д.). Предлагают внимательно смотреть 10-20 секунд на карточки и запомнить их месторасположение. Затем дети на 1 секунду закрывают глаза, а педагог меняет 2 карточки местами или вовсе 1 убирает, а остальные сдвигает. Предлагает определить – что изменилось?

- Ребенку показывают 6-8 предметов в течение 10-20 секунд, предлагают хорошо их запомнить. Дети закрывают глаза, а педагог раскладывает предметы в разных углах класса, доступных взору. Нужно отыскать их среди массы других предметов (игра «Искатель»).

- Предложить ребенку 8-10 предметов и предложить тщательно рассмотреть в течение 30 секунд («сфотографировать»). Заранее предупреждают, что относительно предметов могут быть заданы любые вопросы (какого цвета карандаши? что сделано из стекла и дерева? и т.д.). Дети должны ответить на разные вопросы, касающиеся просмотренных предметов. Чем неожиданнее вопросы, тем лучше готовятся дети внимательному взгляду.

- Ученик с закрытыми глазами называет определенные предметы, которые есть в классе (назови все зеленые предметы; назови все предметы круглой формы; сделанные из дерева; самые большие; гладкие и шершавые ...), память здесь избирательная.

2) Развитие слуховой памяти:

- Учитель читает 5-7 слов, не связанных по смыслу, затем повторяет их, пропустив 1 слово, 2 слова. Дети должны восстановить цепочку слов по памяти.

- Учитель называет 1-2 слова, не связанных по смыслу и отдает эстафету (мяч) любому ученику, который должен назвать не только слова, но и добавить к ним еще 1 слово, эстафета идет дальше («снежный ком»). Активизируется словарь.

7. Игровые задания на коррекцию и развитие логических приемов запоминания:

развитие логической памяти предполагает предварительную выработку мыслительных действий, направленных на обработку запоминаемого материала, т.е. его

классификацию, установлению смысла всех связей и отношений, выделение главных мыслей в рассказе, схематизация, составление плана.

Добавь к слову новое слово: 1-ый ученик называет любое слово (предмет, цифру, букву, геометрическое тело), 2-ой повторяет это слово и добавляет свое из этой же группы, называют до тех пор, пока не названы все слова данной группы. Получается «снежный ком» с логической связью.

Картинка-схема: На доске в столбик крепятся 10-12 картинок с изображениями хорошо знакомых предметов, а на столе учителя лежат карточки с соответствующими схематическими изображениями данных предметов. Игру можно провести по рядам.

Слово-слово: детям предлагают запомнить цепочку из 6-8 слов (холод, молоко, обезьяна, корова, снег, банан). Чтобы лучше их запомнить, требуется предварительно образовать смысловые пары: холод-снег, молоко-корова, обезьяна-банан).

Смысловые ассоциации: предлагают детям слово (курица), к слову необходимо подобрать как можно больше ассоциаций (зерно, петух, цыпленок, яйцо и т.д.).

Схема-слово: ученикам предлагаю схематичные рисунки (погода, время года...), а они составляют рассказ по схеме.

Картинка-рассказ: учитель зачитывает небольшой рассказ, по ходу которого выставляются картинки с изображением отдельных моментов сюжета, т.н. картинный план. Составляют рассказ по серии картинок.

#### 8. Игровые задания на коррекцию и развитие логического мышления:

для развития логического мышления используют приемы сравнения, обобщения и группировки учебного материала. Эти приемы используются при формировании понятий и представления, при их закреплении, дифференциации и общении, в процессе овладения тем или иным учебным предметом.

1-ая группа: Логические операции, осуществляемые на уровне представлений

Характеристика предмета по заданным признакам, узнавание по описанию, сравнение и группировка предметов по их основным свойствам.

2-ая группа: Логические операции, осуществляемые на уровне конкретных понятий

Сформированность понятий: предлагают назвать одним словом ряды конкретных понятий (платье, пальто, брюки – одежда).

Конкретизация понятий: предлагают назвать объекты, входящие в понятия более широкого объема (птицы – перелетные, зимующие...).

Определение конкретных понятий: предлагают дать определение знакомых конкретных понятий, ориентируясь на существенные признаки (яблоня – это дерево, на котором растут яблоки).

Сравнение понятий: предлагают сравнивать между собой конкретные понятия: утро-вечер, растения-животные, дождь-снег...).

Исключение понятий: предлагают 5 слов, 4 из которых объединяются родо-видовым понятием, а 5-ое – нет. Необходимо найти это лишнее слово: береза, сосна, дуб, сирень, ель (дерево-куст).

Выявление общих понятий: предлагают подобрать слова, имеющие общеродовые признаки, т.е. имеющие логические связи с определенным обобщающим словом: река: берег, рыба, рыболов, тина, вода.

Смысловое соотношение понятий: предлагают завершить неоконченное утверждение самостоятельно: дом-кирпич, стакан - ...?

#### 9. Игровые задания на коррекцию и развитие способности действовать в уме:

Ребусы, анаграммы, кроссворды.

Зашифрованные слова: предлагают ряд последовательно расположенных картинок с изображением предмета. Требуется из названия каждой картинки выделить 1-ый звук, из которых получится новое слово.

10. Игровые задания на коррекцию и развитие умения рассуждать:

Бывает - не бывает: предлагают рассмотреть картинку и модель ситуации, которая в реальной жизни не встречается, надо ответить, почему так не бывает.

Зачем и почему? учитель задает вопросы, а дети на них должны логично ответить.

Пословицы: предлагают простые пословицы, дети дают свое объяснение смысла.

Логические задачи: что тяжелее 1 кг железа или 1 кг ваты?

Важно сочетать разные методы, но учитывать особенности учеников (в зависимости от дефектной зоны и ведущего анализатора), это определяет учитель путем наблюдения за учениками. В зависимости от характера учебного материала и особенностей его усвоения школьниками учитель выбирает те или иные методы для конкретного урока.

В своей работе использую игровой метод обучения, как достаточно интересный и эффективный в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения с определенной адаптацией для каждого определенного возраста. Использование этого метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы. Использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию.

Игра преследует следующие цели:

дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, развитие общеучебных умений и навыков;

воспитывающие: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности;

развивающие: развитие внимания, памяти, речи, умение сравнивать, сопоставлять, развитие мотивации учебной деятельности;

социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества.

Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам.

У детей с ограниченными возможностями здоровья, как правило, неустойчивая самооценка, они не верят в собственные силы, эмоционально-волевая сфера у таких детей искажена. У них наблюдаются нарушения координации движений, замкнутость, агрессивность, гиперактивность, медлительность, сниженный уровень памяти, внимания, восприятия, мышления. Все компоненты языковой системы речи ниже возрастной нормы.

Поэтому дети с ограниченными возможностями здоровья не могут играть по правилам, удерживать взятую на себя роль, четко излагать свои мысли. Познавая реальный мир, ребенок проецирует воспринимаемый опыт в игровую ситуацию.

Наша задача-помочь ребенку. Необходимо не только предусмотреть коррекционные проблемы, но и использовать различные приемы и методы воздействия. Необходим комплексный подход к детям с ограниченными возможностями здоровья.

Правила игры:

1. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры.

2. Во время игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу детей.

3. Нельзя во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре школьники должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.

Вывод: Любая игра должна приносить детям удовольствие, радость.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Воздействие игровых форм обучения на развитие детей невозможно переоценить:

- в игре активно обогащается и развивается словарь школьника с ОБЗ;
- игра формирует правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам, окружающего мира;
- систематизирует и углубляет знания о людях разных профессий и национальностей, представление о трудовой деятельности;
- игра помогает детям приспособиться к окружающему миру, сформировать потребность ребенка воздействовать на мир, стать «хозяином» своей деятельности.
- сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, переживаний, связанный с игровыми действиями.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья в результате игр тренируют работу анализаторов, развивают инициативность, сообразительность, воображение, мышление, речь, воспитывают чувство товарищества.

Таким образом, можно сделать вывод, что роль игры в жизни школьника имеет большое коррекционное воздействие и является одним из эффективных методов формирования положительной мотивации к учебным предметам.

Проведение игр на уроках даёт положительный результат. Практические результаты следующие:

1. У обучающихся с ограниченными возможностями здоровья повысился интерес к познанию, повысилась мотивация к учебной деятельности.
2. Учащиеся научились рассуждать, используя информацию.
3. Закрепляя понятийный материал, и одновременно проверяя знание исторических понятий учащимися, учитель включает исторические термины в кроссворды, ребусы, тем самым формируются исторические понятия у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.
4. У учащихся улучшилось воображение (игра «Да и нет»), память (игра «Хронологическая уха»), мышление («Третий лишний»).
5. Улучшились качества речи, такие, как: содержательность, логичность, богатство речи, умение отвечать на вопросы, стиль речи.
6. Учащиеся научились действовать сообща, наблюдать за ответами товарища, стремиться к совместной цели.

Каждый вид игры выполняет специфические функции. Я использую всевозможные игры в зависимости от темы урока, и исходя из конкретных задач коррекции данного ребенка. Цель игры - помочь ребенку осознать самого себя, свои достоинства и недостатки, трудности и успехи.

Хорошо, 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 углубляться. Процесс обучения посредством игры надолго увлекает их, ненавязчиво захватывает все внимание, поднимает настроение. Помимо этого у детей формируется учебная мотивация, благодаря чему учащиеся с удовольствием выполняют поставленные задачи.

Чем интереснее игровые действия, которые учитель использует на уроках и во внеклассных мероприятиях, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания.

#### Список литературы:

- [1] Селевко Г.К., Педагогические технологии на основе организации и интенсификации деятельности учащихся. М.,1999.
- [2] Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Просвещение, 1998.
- [3] Баев И.М. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
- [4] Газман О.С. В школу - с игрой. - М., 1991.
- [5] Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
- [6] Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983. .
- [7] Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994
- [8] Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.