Краевое государственное казённое специальное (коррекционное)
образовательное учреждение для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа
VIII вида №3»

Доклад

«Игровые технологии как средства развития детей с ОВЗ».

Подготовила

учитель надомного обучения:

 Ю.И. Гончарова

г. Комсомольск-на-Амуре

2015г.

Игровые технологии как средства развития детей с ОВЗ

Педагогическая технология - это

системная совокупность

и порядок функционирования всех личностных,

инструментальных и методологических средств,

используемых для достижения

педагогических целей

(М.В. Кларин).

*Технология — от греческих слов technл (искусство, ремесло, наука) и logos (понятие, учение). В словаре иностранных слов: «технология — совокупность знаний о способах и средствах проведения производственных процессов (металлов, химических…)».*

На современном этапе развития России происходят изменения в образовательных процессах: содержание образования усложняется, акцентируя внимание педагогов на развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, коррекции эмоционально-волевой и двигательной сфер; на смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательного развития ребенка. В этих изменяющихся условиях учителю необходимо уметь ориентироваться в многообразии интегрированных подходов к развитию детей, в широком спектре современных технологий.

При работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, применяются особые коррекционно - развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении  и воспитании.

**Технологии, применяемые при работе с детьми с ОВЗ**

1. Технология разноуровневого обучения

2. Коррекционно - развивающие технологии

3. Технология проблемного обучения

4. Проектная деятельность

5. Игровые технологии

6. Информационно-коммуникационные технологии

7. Здоровьесберегающие технологии

Грамотное сочетание традиционных и инновационных технологий обеспечивает развитие у обучающихся познавательной активности, творческих  способностей, школьной мотивации  в  учебно-воспитательном  процессе. В классно-урочной системе и во   внеклассной работе я применяю объяснительно–иллюстративные технологии. Результатом их применения является экономия   времени, сохранение сил учителя и учащихся, облегчение  понимания  сложных  знаний.

Традиционные технологии  обучения в  коррекционной  работе являются основными. Они основаны на постоянном эмоциональном взаимодействии  учителя  и  учащихся. Традиционные технологии позволяют обогащать воображение учащихся, вызывая у них обилие ассоциаций, связанных с их жизненным и чувственным опытом, стимулируют развитие речи учащихся.
Я считаю, что одним из путей модернизации традиционных   технологий  является  введение в  них элементов развивающего обучения  и интеграции информационных и развивающих методов и форм обучения и хочу остановиться на игровых технологиях, которые я использую в своей работе. По словам Йо́хан Хёйзинга *«(1872—1945) — нидерландский философ, историк, исследователь культуры, профессор Гронингенского (1905—1915) и Лейденского (1915—1940) университетов*», человеческая культура возникла и развертывается в игре, как игра.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Игровые технологии – единство развивающих возможностей игровых технологий для формирования личности обучающихся осуществляется средствами разумной организации разносторонней   игровой деятельности, доступной каждому  ребенку, с учетом психофизических возможностей,  путем   осуществления   специальных  игровых  программ, имеющих  как  общеразвивающий, так и  специализированный   характер. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

-   ***развлекательную***(это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-   ***коммуникативную:***освоение диалектики общения;

-   ***самореализации***в игре как полигоне человеческой практики;

-   ***игротерапевтическую:***преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-   ***диагностическую:***выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-   функцию ***коррекции:***внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-   ***межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

**- *социализации:***включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как ***процесса***входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *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.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким 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.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. Так же при подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

* Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
* Учет структуры дефекта;
* Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
* Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
* Соответствие коррекционной цели занятия;
* Учет принципа смены видов деятельности;
* Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
* Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

На уроке математике:



«Больше, меньше или равно»

**Найди лишнее число**

*Оборудование*: карточки с набором чисел.

*Примерный материал*:

а) 1,2,4,5,7,8,10,0.

б) 21,24,30,16,18,9.

в) 213, 518, 614, 319, 721, 211.

г) Сто семь, двести два, пятьсот один, семьдесят, шестьсот четыре.

При групповой работе каждая команда получает набор карточек, аналогичных данным и подобранных в соответствии с обобщаемой темой или разделом курса. Дети должны как можно быстрее и правильнее найти лишнее число на каждой карточке и сформулировать общее свойство остальных чисел.

**Методический комментарий**. Дидактическая цель игры заключается в обобщении представлений школьника о конкретном математическом явлении или факте, формировании умения обнаруживать это явление или факт.

**Игра «Накорми зверей в зоопарке»,** где разбирается по составу число «6». Сторож кормит обезьян: сначала дал 5 бананов (ставлю рисунок с пятью бананами); затем еще 1 банан (ставлю рисунок с одним бананом). Таким образом, 5 + 1 = 6. Дети «записывают» у себя данную задачу на столе с помощью цифр.
Важно научить детей на занятиях по математике ориентироваться на листе бумаги, для этого использую рисование цветными карандашами, которое имеет коррекционную направленность. Например, даю детям листок, расчерченный на квадраты, и предлагаю нарисовать в правом верхнем углу цветок, в левом нижнем – домик и так далее.

На уроках русского языка:

Игра “Найди пару”

К словам из левого столбика дети подбирают синонимы из правого столбика:

алфавит аккуратный

чистый кавалерия

конница озорник

шалун азбука

Игра “Найди слова в картине”

Вывесить картинку, а ученики по её содержанию выписывают как можно больше словарных слов. Например: по картине “Деревня” - деревня, берёза, курица, антенна, облако, корова, забор, электричество, фонарь, калитка.

Игра “Убежали гласные”

Словарные слова записаны на доске. Пропущены гласные в слабой позиции. Ученики ставят ударение, возвращают гласные на место, подчёркивают “опасные” места.

На уроках окружающего мира:



б) познавательные, воспитательные, развивающие;



Пальчиковые тренажоры



в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

**«Подбери по цвету»**



г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

**Игра «Костер».** 

**Цель:** формирование внимания и произвольной регуляции собственной деятельности.

**Ход игры:**

Представьте, что это костер. Дети встают по кругу, в середине обозначение костра, можно символ. Дети выполняют инструкцию ведущего.

* По команде «руки замерзли» - протянули руки к костру
* По команде «ой, какой большой костер» - машем руками
* По команде «искры полетели» - хлопаем в ладоши
* По команде «жарко» - отодвиньтесь от костра

По команде «костер принес нам дружбу и веселье» - взяться за руки и ходить вокруг костра.

В своей профессиональной деятельности я стараюсь учитывать индивидуальные особенности каждого ученика. В начале каждого учебного года провожу анкетирование детей, с целью выявления интересов своих учеников, планирую тематику видов деятельности (беседы, внеклассного чтения, игр, экскурсий), внеклассных мероприятий, классных и общественных праздников, что помогает мне при составлении плана воспитательной работы. Для диагностики уровня воспитанности применяю различные методы и приемы: фронтальный опрос, тестовые задания, мультимедийные презентации. Часто провожу уроки и занятия в нетрадиционной форме (урок-игра, ролевые игры, виртуальная экскурсия, викторины). Я пришла к выводу, что в основе планирования любого занятия должны быть использованы наиболее эффективные средства включения детей с особыми образовательными потребностями в процессе творчества на уроке. Учить, играя, - оспаривать эту заповедь не станет никто. Мои ученики с большим желанием выполняют предложенные мной задания. Игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе, и как следствие стремление быть быстрым, собранным, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры. Именно интерес двигает поиском, догадкой. Под влиянием познавательного интереса деятельность становиться продуктивней, а на занятиях во второй половине дня нет скучающих учеников.