Игровые технологии, как средство стимулирования учебной деятельности обучающихся с ОВЗ на уровне начального общего образования

|  |  |
| --- | --- |
|  | «Игра имеет в жизни ребенка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребенок в игре таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре…»  А.С. Макаренко |

Для стимулирования учебной деятельности обучающихся с ОВЗ и инвалидностью на уровне начального общего образования необходимо применение адекватных их возможностям и потребностям современных технологий. Выбор в пользу той или иной педагогической технологии зависит от предметного содержания, целей урока, возрастной категории обучающихся, от их уровня подготовленности и возможностей.

Игровые технологии – самые актуальные и особенно хорошо «работают» при обучении детей с ОВЗ и инвалидностью, поскольку игра не только считается одним из основных видов деятельности детей младшего школьного возраста, но и признана действенным обучающим инструментом, который понятен и интересен детям.

Под термином «педагогические игровые технологии» принято понимать методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. А педагогическая игра характеризуется существенным признаком – чётко поставленной целью обучения, прогнозируемой педагогическим результатом. Поэтому «Учить, играя!» - один из эффективных девизов моей работы с детьми с ОВЗ и инвалидностью. Игровая технология позволяет включить в учебный процесс каждого ученика, который строит свои собственные знания вместе с другими, проявляет свои возможности и способности.

При подборе и использовании игр в обучении детей с ОВЗ и инвалидностью нужно учитывать основные требования:

1. Соответствие игры возрасту ребёнка.

2. Подбор игрового материала с постепенным усложнением, доступность.

3. Связь содержания игры с системой знаний обучающегося.

4. Учёт структуры дефекта.

5. Соответствие коррекционной цели занятия.

6. Учёт принципа смены видов деятельности.

7. Игра должна быть понятной, доступной, добровольной.

8. Все дети должны участвовать в игре в одинаковой степени.

9. После игры обязательно должны быть подведены итоги.

Известно, что **учебные действия** можно структурировать в **4 основных блока.**

1. Личностные
2. Регулятивные
3. Познавательные
4. Коммуникативные

В рамках **первого блока** –  **личностные учебные** действия – я развиваю на примере ролевых игр и игр – драматизаций. Так на уроках чтения и развития речи мы с ребятами часто инсценируем то или иное произведение. Даже простое чтение по ролям несёт в себе развивающий элемент. Мои ученики любят играть в сюжетно-ролевые игры на основе впечатлений окружающей действительности. Данные игры формируют воссоздающее воображение, делая содержание текста более зрелищным, наглядным. Инсценируя, дети изображают, рисуют с помощью интонации, мимики, позы, жестов. В сюжетно – ролевых играх развиваются и совершенствуются психические процессы, формируются различные качества учащихся. Во время проведения ролевой игры я учу учащихся выражать те впечатления, которые они получают из жизни, творчески их перерабатывать.

Дети соотносят поступки героев и события, происходящие в произведении с принятыми этическими принципами.

**2 блок** – это **регулятивные** учебные действия. Развивать это направление мне помогают логические игры, головоломки, загадки, ребусы. Использование данного вида заданий способствует развитию мышления, логичности, гибкости ума. Дети на любом уроке с большой охотой и интересом разгадывают загадки, шарады, ребусы. Они способствуют поддержанию и развитию интереса на уроках, разнообразят занятия, позволяют в необычной форме не только повторить и закрепить изученный материал, но и познакомить учащихся с новыми названиями, понятиями, явлениями. Вследствие этого, формируются регулятивные УД: умение принимать и сохранять задачу, умение планировать свои действия и работать по плану, умение осуществлять пространственный анализ и синтез, осуществлять самоконтроль и коррекцию.

Огромное значение в формировании учебных действий имеют **познавательные действия - 3 блок**. Практически на всех учебных предметах и во внеклассной деятельности я применяю кроссворды и чайнворды. Решение кроссвордов – это своеобразная гимнастика для ума. А совместное составление с детьми – занятие увлекательное и полезное, расширяющее кругозор, тренирующее память, обостряющее сообразительность, вырабатывающее настойчивость, способность логически мыслить, сопоставлять, отбирать нужные знания, приучающее к краткости и чёткости формулировок.

При решении кроссвордов детям приходится пользоваться литературой, советоваться, расспрашивать, вспоминать забытое и узнавать новое. Кроссворды могу предложить классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Они могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае кроссворд может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить его по изучаемой (изученной) теме.

Тоже можно сказать и о чайнвордах. Чтобы повысить интерес к выполняемым заданиям, вместо простых определений могу использовать те же ребусы, анаграммы, рисунки и т.д. Во всём этом вижу формирование познавательных учебных действий, ведь данные приёмы помогают самостоятельно делать выводы, перерабатывать, систематизировать, выбирать нужную информацию, выполнять логические операции: сравнивать, синтезировать, классифицировать и др.

И наконец, **коммуникативные учебные действия (4 блок)**. Данные учебные действия обеспечивают социальную компетентность и ориентацию на других людей, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное сотрудничество с ними и с взрослыми. Поэтому мне, как дефектологу, необходимо создавать условия, связанные с внедрением сотрудничества в обучении. Всё это хорошо можно проследить в процессе организации игр, составленных по аналогии с телевизионными (интеллектуальные игры): КВН, «Своя игра», «Поле чудес», «Умники и умницы». Интеллектуальная игра – это эффективная форма проведения мероприятий, уроков, поскольку наиболее прочны те знания, которые приобретались с заинтересованностью. Дети вовлекаются в игру и не замечают то, что в её процессе им приходится решать серьёзные задания, учиться взаимодействовать в социуме, приобретать умения вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, чётко выражать свои мысли, аргументировать высказывания, учитывать мнение других людей.

Особой популярностью у моих учеников пользуется викторина. Она представляет собой ряд вопросов, которые требуют ответа в письменной или устной форме. Главная задача викторины – активно повторить пройденный на уроке материал.  
 В ходе такой игры у учащихся развивается зрительная память, речь, логическое мышление, сознательное усвоение учебного материала.

Конечно, я распределила игры по разным блокам условно. И кто - то может со мной не согласиться. Ведь каждый приём несёт в себе в той или иной степени развитие всех универсальных действий. К примеру, игры – драматизации, ролевые игры, которые я отнесла в своём докладе к регулятивным, не могут не нести в себе развитии коммуникативных действий. Или интеллектуальные игры, отнесённые мной к развитию коммуникативных действий, несут в себе также познавательное зерно и т.д

Исходя из собственного опыта, можно сделать вывод, что использование игровых технологий для детей с ОВЗ действительно повышают уровень познавательной деятельности и мотивации учащихся, заинтересовывают их, что способствует желанию выполнять те или иные виды работ, следовательно — усваивать учебный материал. Из практики работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья, я могу сделать вывод, игровые технологии делают процесс обучения более интересным, занимательным, создают у детей бодрое рабочее настроение, облегчают преодоление трудностей в усвоении учебного материала. А мне, как учителю, позволяет дифференцировать, индивидуализировать процесс обучения, развивать аналитическое мышление учащихся, формировать у них навыки самооценки, самоконтроля своей учебной деятельности, способствовать развитию творческого мышления, культуры общения, воспитывать активную личность, которая умеет видеть, ставить и решать нестандартные проблемы.

Литература:

1. Воспитание детей в игре: Пособие для педагога./ Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик.— 2-е изд. перераб. и доп.— М.: Просвещение, 2003
2. Сергеева И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации И. С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова.М.: КНОРУС, 2016.- 112 с.
3. Томчикова, С. Н. Игровые технологии в ДОУ / С.Н. Томчикова. - М.: Флинта, 2022. - 754 c.