

Подготовил учитель математики  
МБОУ Виткуловская СШ  
Сосновского района Нижегородской области:  
Бодров С.Б.

## **Место и роль использования игровой технологии в учебно-образовательном процессе обучающихся с ОВЗ**

Основная цель коррекционного образования – обеспечение доступа к качественному образованию детей с ОВЗ, формирование коммуникативной компетенции для их максимальной адаптации и полноценной интеграции в общество.

В связи с особенностями развития дети с ограниченными возможностями здоровья в еще большей мере, чем нормально развивающиеся, нуждаются в целенаправленном обучающем воздействии взрослого. Спонтанное усвоение общественного опыта, у них практически не происходит. Для организации обучения и воспитания этих детей особую роль играют такие способы воздействия, которые направлены на преодоление этих отклонений, активизацию их познавательной деятельности.

Основной формой воздействия на ребенка с ограниченными возможностями здоровья являются организованные занятия, в которых ведущая роль принадлежит коррекционно-развивающим играм.

Именно игровая деятельность предоставляет самые большие возможности для развития ребенка.

Психологи доказали:

- в игре интенсивно развивается психика,
- в игре с максимальной эффективностью работает память, мышление, восприятие,
- в игре активно обогащается и развивается словарь школьника с ОВЗ,
- в игре ребёнок проявляет больше произвольности, он больше запоминает, лучше выполняет задание,
- в условиях игры обогащается запас знаний ребёнка о мире: систематизируются и углубляются знания о людях разных профессий и национальностей, формируется правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе;
- 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.

Значение игры в учебном процессе невозможно исчерпать и оценить только развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен что, являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в обучение и творчество.

Использование игр в учебном процессе способствует:

- формированию уверенности в себе, заинтересованность в учении;
- повышению самостоятельности;
- развитию внимания, снятию напряжения, особенно при изучении нового и проверке знаний.

Таким образом, коррекционно-развивающая игра имеет две цели: одна из них коррекционно-развивающая, которую преследует учитель, а другая - игровая, ради которой действует ребенок.

Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали коррекцию и развитие познавательных процессов.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей – это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательное воздействие и нормальных условий жизнедеятельности.

Применение игровых технологий позволяет добиться решения не только образовательных задач, но сохранить работоспособность и повышать познавательную активность детей, кроме того дает возможность даже самым слабым обучающимся принимать участие в коллективной деятельности и чувствовать себя комфортно.

#### **Игра преследует следующие цели:**

**дидактические:** расширение кругозора, развитие учебных умений и навыков;

**воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности;

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

**социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества.

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.

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.

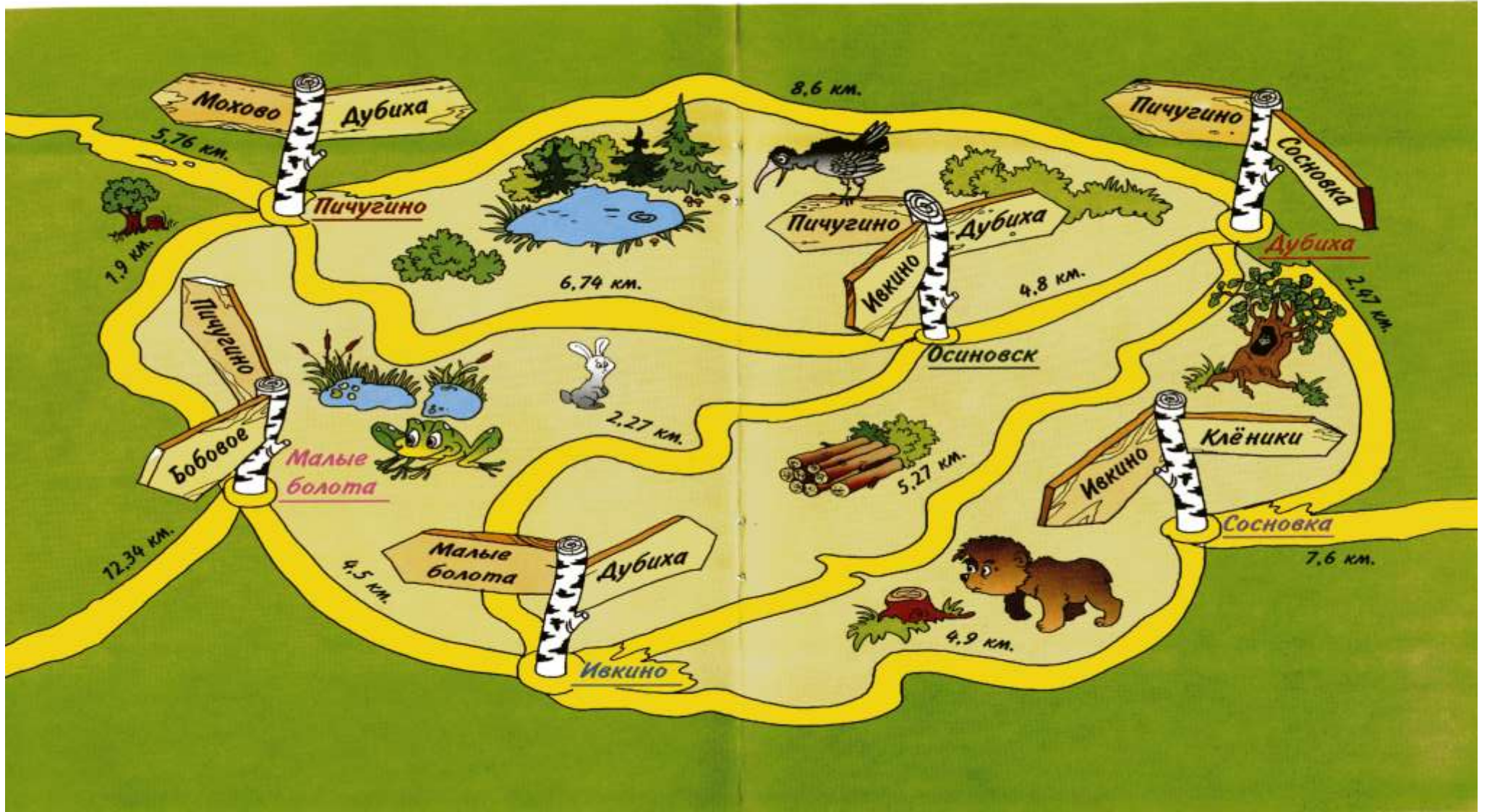
### **Примеры дидактических игр для активизации**

#### **познавательной деятельности обучающихся на уроке**

**1) Игра «Рейс на каждый день, кроме воскресенья» по теме «Сложение и вычитание десятичных дробей».**

Среди раздольных лугов, полей, лесов и болот затерялся бы посёлок Осиновск. Затерялся бы, может быть, если бы не было в нём современной, богатой животноводческой фермы. На ферме многочисленное стадо коров, а молоко с этой фермы славится во всей округе.

Каждое утро дядя Егор гордо садится за руль своей «Газели» и согласно заключённым договорам развозит молоко по окрестным деревням и дачным посёлкам. А там его уже ждут каждый день, кроме воскресенья. На каждый день – свой маршрут. По картинке (см ниже) можно проследить путь дяди Егора и ответить на предложенные вопросы.



Маршрут.

Понедельник. Осиновск-Дубиха-Пичугино-Осиновск.

Вторник. Осиновск-Сосновка (через Дубиху) и обратно.

Среда. Осиновск-Ивкино- Дубиха- Пичугино-Осиновск.

Четверг. Осиновск-Ивкино и обратно.

Пятница. Осиновск-Ивкино-Малые Болота- Пичугино-Осиновск.

Суббота. Осиновск-Дубиха- Сосновка- Ивкино- Осиновск.

Вопросы:

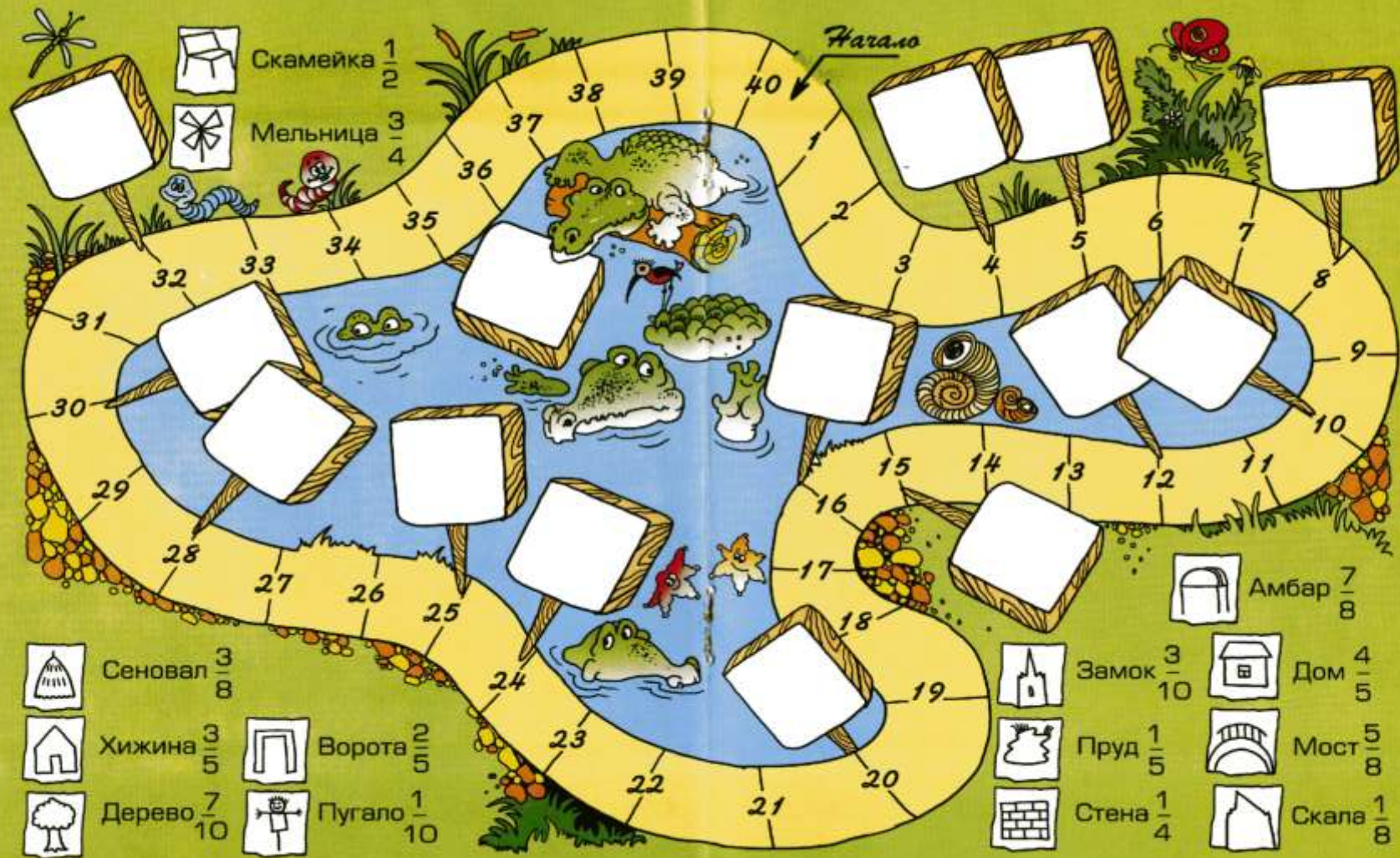
- 1) Вычислить длину каждого маршрута.
- 2) На сколько больше надо проехать во вторник, чем в четверг?
- 3) На сколько больше надо проехать в среду, чем в субботу?
- 4) На сколько километров Дубиха ближе к сосновке, чем Кленики?

**2) Игра «Туристический маршрут»** по теме «Нахождение дроби от числа».

На рисунке показан туристический маршрут длиной 40 км. Отмечено начало маршрута. На маршруте установлены рекламные щиты, на каждом надо сделать указатель достопримечательности, расположенной поблизости от него. Местность, по которой проходит маршрут, овеяна легендами. Всего надо установить 14 рекламных щитов.

Чтобы правильно разместить рекламу, надо посмотреть, на каком расстоянии от начала маршрута находится объект. Например, известно, что ресторан находится на расстоянии  $\frac{7}{20}$  от начала маршрута. Значит, найдя  $\frac{7}{20}$  от 40, т.е. получив 14, можно было бы поставить рекламный щит около указателя расстояния, равного 14 км. Такого щита пока нет. Но есть много других. На каждом из них надо нарисовать соответствующий символ, такой, какой показан на рисунке. Более подробное изображение не требуется.

Обучающиеся выполняют работу на листе с изображением маршрута (см ниже), рисуя на каждом щите нужное изображение. Тем, кто раньше других справился с заданием, предлагается на обороте листа написать несколько легенд, связанных с достопримечательностями.



Сеновал  $\frac{3}{8}$



Хижина  $\frac{3}{5}$



Дерево  $\frac{7}{10}$



Ворота  $\frac{2}{5}$



Пугало  $\frac{1}{10}$



Амбар  $\frac{7}{8}$



Дом  $\frac{4}{5}$



Мост  $\frac{5}{8}$



Скала  $\frac{1}{8}$



Замок  $\frac{3}{10}$



Пруд  $\frac{1}{5}$



Стена  $\frac{1}{4}$

3) Примером обучающей игры может служить игра «Соревнование художников» при изучении темы «Координатная плоскость». На карточках записаны координаты точек. Если на координатной плоскости каждую точку последовательно соединить с предыдущей, то в результате получится определённый рисунок. В этом заключается игровой замысел. Дидактическая задача – научить строить точки по данным координатам, а результат игры – усвоение темы, хорошая оценка и большое удовольствие. Игра носит практический характер. Но обучающиеся выполняют и обратное задание: приносят рисунки, имеющие конфигурацию ломаной, с записью координат точек, по которым они могут быть построены.

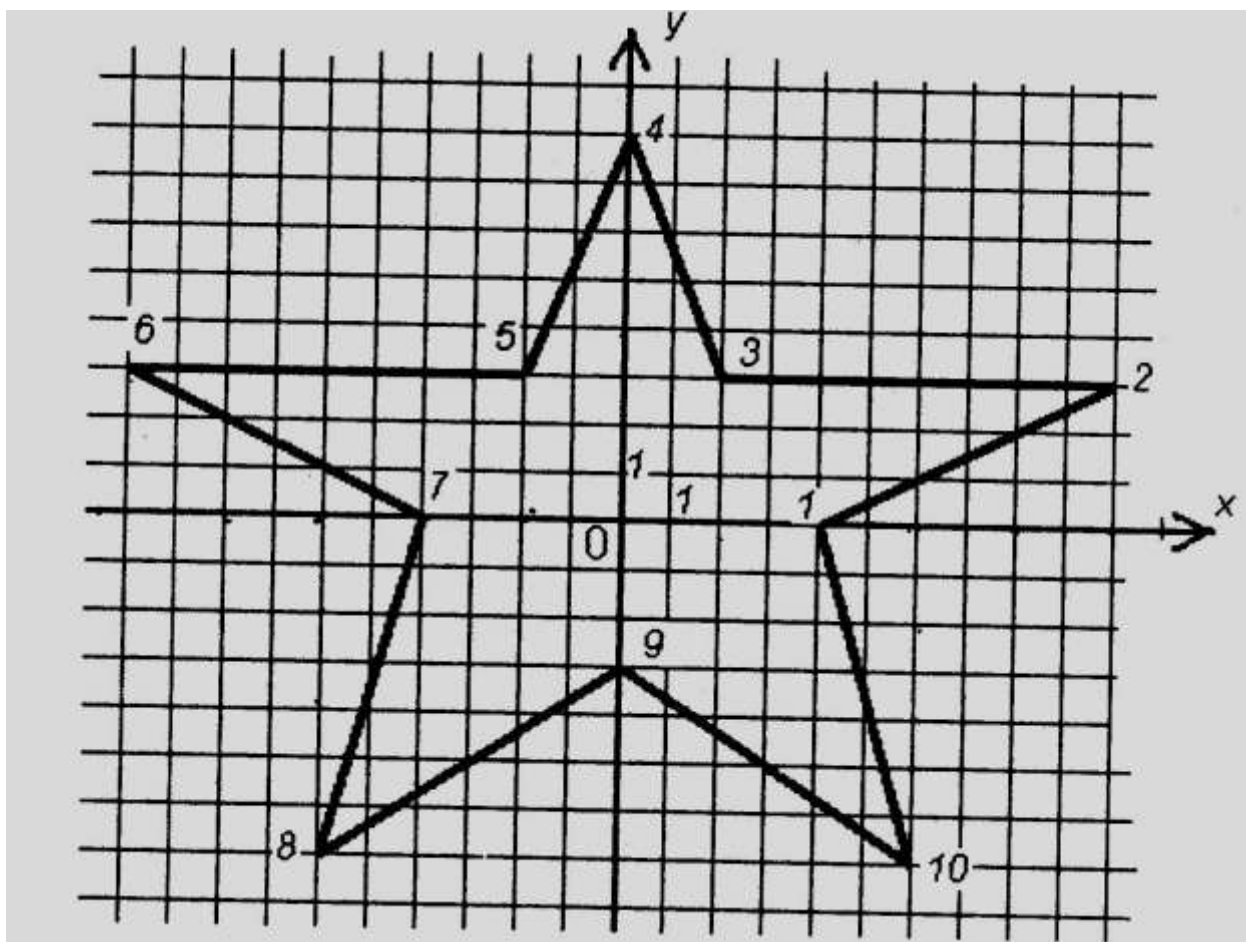
Нарисуйте портрет инопланетянина по заданным координатам.

(3;14), (4;15), (3;16), (2;15), (3;14), (0;7), (1;6), (-2;3), (-4;3), (-2;2), (-1;1), (0;2), (1;1), (2;2), (3;2), (4;2), (5;1), (6;2), (3;5), (0;2), (0;0), (1;-1), (1;-3), (2;-4), (2;-7), (0;-7), (0;-8), (1;-9), (3;-7), (5;-9), (6;-8), (6;-7), (4;-7), (4;-4), (5;-3), (5;-1), (6;0), (6;2), (7;1), (8;2), (10;3), (8;3), (5;6), (6;7), (3;14).

Глаза: (1;8), (2;9), (3;8), (4;9), (5;8).

Рот: (1;7), (2;6), (4;6), (5;7), (1;7).

Запишите координаты вершин звёздочки.



4) Можно придумать много игровых моментов и при устном счете:

7. Редкое имя малютке-котенку  
Мама его промяукала громко,  
Быстро реши все примеры подряд,  
Будет малыш благодарен и рад.



$76 : 4 =$	<input type="text" value="А"/>	$60 : 4 =$	<input type="text" value="Н"/>	$84 : 4 =$	<input type="text" value="У"/>
$40 : 4 =$	<input type="text" value="П"/>	$4 \times 15 =$	<input type="text" value="Й"/>	$4 \times 9 =$	<input type="text" value="Т"/>
$52 : 4 =$	<input type="text" value="Ф"/>				
$4 \times 13 =$	<input type="text" value="И"/>				

10 19 13 15 21 36 52 60

--	--	--	--	--	--	--	--