Использование игровых технологий в развитии индивидуальных способностей и компетенций учащихся с интеллектуальными нарушениями

*Решетникова И.М.*

*Учитель начальных классов*

*ГБОУ «СКОШИ №2», г. Улан-Удэ*

Применение современных педагогических технологий в образовательном процессе с учащимися с интеллектуальными нарушениями, позволяют разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность воспитанников. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результата.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей младшего школьного возраста, и поэтому, упор на игру (игровая деятельность, игровые формы, приемы) – это важнейший путь включения детей в полноценную жизнь, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательное воздействие и нормальных условий жизнедеятельности.

В нашей школе-интернате растет число детей, нуждающихся в психолого-педагогическом сопровождении со стороны медицинского персонала, психологов, дефектологов, логопедов. Снижение познавательной активности рассматривается как одно из важнейших причин трудностей обучения этих детей.

Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Известно, что игра – это сочетание повторения и неожиданности, «активный принцип, содержательная функция со многими гранями смысла» (Хейзинга Й.). Она должно строиться на полученных ранее знаниях и умениях и обеспечивать приобретение новых. Игра способствует формированию у детей такого целостного опыта, который пригодится им в будущей практической деятельности. Она позволяет установить более тесный контакт с ровесниками, помогает лучше узнать друг друга, развивает коммуникабельность. Порой, именно в игре ребенок проявляет себя с совершенно неожиданной стороны. Подготовка к занятиям в игровой форме способствует развитию у детей фантазии, выявлению способностей: они рисуют, пробуют себя в различных ролях. Развиваются интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

На мой взгляд, главная задача учителя – это обеспечение собственной деятельности обучаемых. Для этого учитель должен создавать условия для активного включения учащихся в познавательный процесс и обеспечивать их эмоциональной поддержкой. Коррекционная направленность занятий в школе-интернате обеспечивается системой и методами изучения методического материала, учитывающими индивидуальные особенности развития учащихся. Образовательный процесс выстраивается от ученика. Необходимо организовывать совместную деятельность учителя и ученика в атмосфере делового сотрудничества. Комфортное пребывание учащихся в школе-интернате необходимое условие для реализации его внутреннего потенциала.

Особенности познавательной деятельности обучающихся с интеллектуальными нарушениями проявляются в виде несформированости важнейших мыслительных операций. С этой целью рационально использовать дидактические игры, коррекционно-развивающие задания, направленные на формирование способности анализировать, сравнивать, обобщать.

Исходя, из выше перечисленного можно заключить, что усвоение знаний происходит гораздо легче и продуктивнее, если в учебном процессе использовать игровые технологии. Школьники гораздо меньше устают на уроке, а это важно и для последующего за этим другим занятиям. Учащиеся более сближаются с учителем, больше ему доверяют, а это очень важно при работе с младшими школьниками. Учащиеся после занятий, которые вызывают у них положительные эмоции (а именно этого мы добиваемся, проводя дидактические игры в процессе обучения) чувствуют себя на последующих занятиях более раскованно. Более того, если ученик чувствует себя уверенно и раскованно на уроках и занятиях в школе, он будет чувствовать себя также и вне школы, что тоже не маловажно. При проведении  игр школьники начинают чувствовать свою значимость, они принимают серьезные решения. Это подготавливает учеников не только к дальнейшему процессу обучения, но к дальнейшей жизни в обществе.

Применение игровых технологий дают хороший результат лишь в том случае, если учитель ясно представляет, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности проведения этих занятий на ступени развития. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Использование игровых приемов в процессе обучения способствует: формированию уверенности в себе, заинтересованность в учении, повышению самостоятельности, развитию внимания, снятию напряжения, особенно при изучении нового и проверке знаний.

Я считаю, использование игр на уроках и в свободное время в начальной школе позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала. Благодаря чему ученики становятся самостоятельнее, активнее, они способны работать уже не на репродуктивном уровне, а творить. Дети умеют применять свои знания в новых ситуациях, использовать на практике и самостоятельно добывать знания.

Для учителя важно понять, что игры в школе – это не игры дошкольников, это не игры развлечения, вводимые лишь для занимательности разнообразия заданий. Игры в школе – прежде всего обучающие, они должны приковать неустойчивое внимание ребенка к материалу урока, давать новые знания, заставляя его напряженно мыслить.

Игра является игровой формой обучения, позволяет соединять познавательное и занимательное, и овладевать прочными знаниями, играя. Учащиеся с отклонениями интеллектуального развития приобретают в процессе активной, познавательной деятельности более прочные знания, важнейшей предпосылкой которых является интерес. А, как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоционального и рационального обучения. Вот почему использование игровых технологий делает процесс обучения интересным, способствует преодолению трудностей в усвоении материала. Макаренко А.С. говорил, что «…хорошая игра похожа на хорошую работу. Каждому учителю необходимо научиться правильно использовать игру на уроке».

**«Назови одним словом»**

*Оборудование:* карточки слов, обозначающих обобщающие понятия.

*Описание игры*. Учитель называет слова, которые обозначают видовые понятия (шкаф, диван, кровать, стол, кресло и др.), а дети среди карточек, выставленных на доске, находят обобщающие слова (мебель).

      Вариант 1. Учитель не называет слова, а показывает картинки.

      Вариант 2. Слова, которые обозначают видовые понятия, написаны на доске.

**«Помоги слову найти последнюю букву»**

*Оборудование*: касса букв и слогов.

*Описание игры*. Учитель выставляет (пишет на доске) в два столбика начала слов и их последние буквы:

                      СЛО                      З

                      ГЛА                       М

                      СТО                       К

                       ГРО                      Н

                       КРИ                      Л

                       ПЛО                     Б

                       ГРИ                       В

Ученик по вызову учителя соединяет начало слова с буквой и прочитывает получившееся слово.

    Может быть, и такой вариант игры: задание размещается на индивидуальных карточках. Победителем является тот, кто раньше других выполнит задание.

**«Наоборот»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. Учитель называет слова, дети из карточек слов, выставленных на доске, выбирают те, на которых даны слова с противоположным значением.

**«Отгадай и прочитай»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки слов. Учитель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово.

      Например, учитель называет значение слова: « Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное – *аптека.*

**«Кто знает, пусть продолжает»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки со словами, обозначающими видовые понятия (*стол, роза, петух, капуста, диван, лилия*, *гусь, помидор, кровать, курица, гладиолус* и др.). Учитель называет родовое понятие (обобщающее слово): овощи. Дети читают слова и называют те, которые относятся к данному роду: *капуста, помидор.*

**«Универмаг»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. Учитель сообщает детям игровую ситуацию: открывается новый универсальный магазин. Витрины и полки пока пусты. Необходимо разместить товары по отделам: одежда, мебель, посуда, обувь и др. Вызванный ученик берет из стопки карточку со словом, читает его и помещает в нужный отдел - выставляет под плакатом – названием отдела.

     Вариант 1. Ученики разбиваются на группы. Каждая группа должна отобрать товары в свой отдел: выбрать те карточки, на которых написаны названия соответствующих товаров.

    Вариант 2. Меняется игровая ситуация: необходимо навести порядок на полках. На каждой полке среди карточек с названием товаров данного отдела находится карточка с названием товара из другого отдела. Необходимо прочитать слова, найти лишнее слово и передать карточку в соответствующий отдел.

**«Займи свой домик»**

Оборудование: карточки трехбуквенных слов, картонные домики с буквами, которые обозначают гласные звуки, в окошке.

Описание игры. Учитель предлагает расселить слова в нужные домики: карточку со словом, в середине которого находится буква А, помещают возле домика с буквой А, карточку со ловом, в середине которого находится буква О, помещают возле домика с буквой О, карточку со словом, в середине которого находится буква У, помещают возле домика с буквой У.

**«Слог или слово»**

*Описание игры.* Учитель записывает на доске трехбуквенные слоги и слова. Дети должны как можно быстрее прочитать материал и выписать в тетрадь только слова.

   Может быть и такой вариант игры: одна группа детей выписывает только слова, другая – только слоги.

   Например: САД, МАК, КРО, ТРА, РОТ, СМИ, СОН, ШКИ, ШУМ, НИТ.

**«Слова-братья»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры.* На доске записан столбик слов. Учитель показывает карточку и просит найти в столбике слова, которые начинаются с такого же слога, как и слово на карточке. Вызванный ученик выходит к доске, последовательно читает слова в столбике и подчеркивает те из них которые соответствуют заданному слову.

   Например, слово на карточке: КРУПА.

                                  красота

                                  кролик

                                  круги

                                  кубик

                                   роза

                                   груша

                                   кружок

**«Поймай выделенное слово»**

*Описание игры.* На доске в столбик написаны четыре-пять слов. Рядом с каждым из них за вертикальной чертой в строчку написано само это слово и несколько слов, близких к нему по буквенному составу. Вызванный ученик читает слово, находит его среди тех, что размещены за чертой и подчеркивает его.

    Например:

                             ЛИСА                      липа, лис, лира, лиса, киса

                             ЛАК                         лук, лак, сук,  мак, рак, лак

                             ЛАПА                      липа, лапа, папа, лиса

                             ЛИЗА                      Лида, Липа, Лида, Лида

Материал для игры можно предложить на индивидуальных карточках.

**«День и ночь»**

Оборудование: касса букв и слогов.

Описание игры. Учитель или ученик, вызванный к доске, составляет слово. Дети его читают. По сигналу «Ночь!» они закрывают глаза, учитель меняет одну из букв в слове. По сигналу «День!» дети открывают глаза и хором читают новое слово, например: *коса – роса – косы – козы – розы* и тд.

**«Слоговой конструктор»**

*Оборудование*: слоговые карточки.

*Описание игры*. На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Учитель сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать подходящий слог из второго столбика». Вызванный  к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке ( или соединяет нужные слоги на доске):

                        РА         СИ

                        ГУ          РЫ

                        КУ         НА

   Дети хором читают получившиеся слова: РАНА, ГУСИ, КУРЫ.

      Вариант игры : задания такого рода помещены на отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

**«Включи телевизор»**

*Оборудование*: картонный макет телевизора с вырезанным окном-экраном. На тыльной стороне пазы, в которые будут вставляться: голубой лист бумаги, символизирующий экран, предметные картинки, карточки букв.

*Описание игры*. Учитель устанавливает в пазы за экраном телевизора картинку, а перед ней – голубой лист бумаги – телевизор выключен. На верхней полосе наборного полотна размещаются предметные картинки, в названиях которых первые звуки соответствуют буквам названия рисунка, помещенного на экране телевизора. Принцип работы: определяется первый звук названия картинки и под ним выставляется соответствующая буква: *лыжи*–Л*, иголка* – И, *собака*– С, автобус – А. Когда дети хором прочитают полученное слово ЛИСА , учитель вытягивает голубой лист из пазов телевизора ( «включает его») и на экране появляется картинка лисы.

**«Парашюты»**

*Оборудование:* бумажные парашюты, к стропам которых прикреплены буквы.

*Описание игры*. На доске столбик слов с пропущенными буквами. На наборном полотне парашюты, количество которых соответствует количеству слов в столбике. Вызванный ученик прикрепляет нужный парашют к слову таким образом, чтобы буква точно «приземлилась» на своем месте, и читает слово.

**«Туннель»**

*Оборудование:* две картонные машины с прорезью в кузове, в которую можно вставить картонку с буквой.

*Описание игры*. На доске два столбика слов с пропущенными буквами- туннели. В словах одного столбика гласный верхнего ряда, в словах другого – гласный нижнего ряда. В прорези машин установлены соответствующие буквы, к примеру У и Ю. Вызванный ученик выбирает туннель, берет машину и читает слова, проводя машину через туннель таким образом, чтобы буква заняла свое место в слове. Например, машины с буквами У и Ю нужно провести через следующие туннели:

                              Л\_ба                        р\_ки

                              Кл\_чи                      д\_бы

                              Пл\_с                        ст\_к

                              Сал\_т                      др\_г

**«Бюро находок»**

*Оборудование*: касса букв.

*Описание игры*. На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его.

**«Распредели вещи»**

*Оборудование*: три наборных полотна (на первом выставлена картинка ложки, на втором – платья, на третьем – стула), касса букв.

*Описание игры*. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Мы переезжаем на новую квартиру. Нужно подготовить вещи к погрузке и разложить по отдельности  посуду, одежду и мебель». Вызванный ученик читает слово из столбика, написанного на доске печатными буквами, и проводит от него мелом линию к соответствующему наборному полотну.

    Вариант 1.  У доски работают три ученика, каждый отбирает слова, относящиеся к одной указанной тематической группе.

    Вариант 2. На доске нет столбика слов, но есть предметные картинки. Ученик берет предметную картинку. Определяет, к какой тематической группе относится слово, и составляет его на нужном наборном полотне из букв разрезной азбуки.

   Вариант 3. Каждый ученик составляет слова в три столбика на индивидуальном наборном полотне.

**«Подпиши картинки»**

*Оборудование*: предметные картинки.

*Описание игры*. Каждый ученик получает 4-5 предметных картинок. Учитель одно за другим открывает написанные на доске слова. Дети молча читают слово и, если у них есть соответствующая картинка, переворачивают ее обратной стороной. После того, как все слова будут прочитаны , дети  называют картинки, которые остались неперевернутыми. Проигрывает ряд, в котором есть ученики, не закрывшие рисунки.

**«Чудесный мешочек»**

*Оборудование:* мешочек, карточки слогов и букв.

*Описание игры*.  Учитель помещает в мешочек игрушку или предметную картинку и набор букв и слогов, из которых можно составить слово-название игрушки или предмета, изображенного на предметной картинке. Спросив, кто спрятался в мешочке, учитель выдает набор букв и слогов. Ученик составляет слово и, проверяя себя, достает из мешочка игрушку или предметную картинку.

     Может быть и такой вариант игры: класс делится на группы. Каждая группа получает мешочек. Победителем будет та из них, которая раньше других составит слово и достанет проверочную картинку.

**«Что перепутал художник?»**

*Оборудование:* карточки со словами и предметными картинками: булка – белка, на картинке белка, далее соответственно: кот – кит, горка – норка, мышка – мишка, лужи – лыжи.

*Описание игры*.  Учитель рассказывает, что художнику дали карточки со словами и попросили нарисовать под словами картинки. Художник был маленький мальчик. Рисовал он очень хорошо, а читать правильно не научился. Ребятам предлагается определить, что перепутал маленький художник. Ученики называют картинку, читают под ней слово, указывают ошибку, ищут карточку с нужным словом, сравнивают по буквам пару слов.

**«Сколько точек – столько букв»**

*Оборудование:* кубик, на гранях которого различное количество точек.

*Описание игры*. Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых количество букв равно количеству точек на верхней грани кубика. В конце игры дети вспоминают все слова и некоторые записывают в тетрадь, ставя в скобках цифру, соответствующую количеству букв.

                    **Список использованной литературы:**

1. Максимук Н.Н. Игры по обучению грамоте и чтению: Пособие для учителей начальных классов.-М.:ВАКО, 2016 г.
2. Настольная книга учителя начальных классов./ Авторы –составители Л.С.Бескоровайная, О.В.Перекатьева – Ростов – на-Дону: «Феникс», 2017 г.