**Применение игровых технологий в работе педагога**

**Автор: Усманова Руфия Рафиковна**

**Должность: учитель надомного обучения**

**Организация: ГБС(К)ОУ №142 VIII вида**

**Населенный пунк: г. Казань**

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей. В различных системах обучения детей с ограниченными возможностями здоровья игре отводится особое место. Игра для ребенка - не просто интересное времяпрепровождение. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие. Игра является средством воспитания и обучения, если она включается в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей, поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальные условия жизнедеятельности.

Очень часто приходится наблюдать, что дети неактивны на уроке, их трудно заинтересовать. И даже при четко продуманной работе на уроке нередко можно увидеть равнодушные глаза детей, поэтому надо задумываюсь над тем, как изменить подачу материала, чтобы каждый ребенок получил удовольствие от урока.

Использование различных приемов активизации мыслительной деятельности позволяют лишь на некоторое время заинтересовать детей. А как сделать так, чтобы весь урок был ярким, интересным? Позволяет решить эту проблему умелое сочетание обучения и игры.

Игровое обучение может использоваться как метод, как методический прием, как форма обучения. По времени игра может продолжаться 10-15 минут. Однако, игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного задания и всего учебного процесса в целом. Игра является одним из средств формирования психических образований, крайне необходимых для учебного процесса, мышления, внимания, памяти и т.д.

Как правило, игра направлена на решение не одной задачи, а целого круга задач, причем ведущая функция игры определяется ее дидактическими целями. Не следует приучать детей к тому, чтоб на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев, так как игра не должна являться самоцелью, не должна проводиться только ради развлечения. Она обязательно должна быть подчинена тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроках. В силу этого игру надо заранее планировать, продумывать и место в структуре урока, определить форму ее проведения, подготовить материал, необходимый для проведения игры. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке, или используется для активизации внимания: веселые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Использование на уроках игровых технологий обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Так включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у учащихся хорошее настроение, облегчает преодоление трудности в обучении. Я использую их на разных этапах урока.

I. Примеры игр, применяемых при объяснении нового материала: «Математическая эстафета», «Молчанка», «Веселый счет», «Сбежавшие числа».

* + 1. Игры, применяемые при закреплении материала.

На уроках закрепления нового материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов и т.д. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и направить внимание на проговаривание вслух правил, свойств, вычислительных приёмов. При закрепление материала форма проведения игры может быть разной.

III. Игры, применяемые при обобщении материала:

На этапе обобщения знаний целесообразно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или условной экскурсии в лес с элементами игры.

IV. Игра «Отгадай кроссворд»

Одним из приемов, способствующих активизации запоминания является применение кроссвордов на уроках.

Применение кроссвордов повышает интерес учащихся к учебной деятельности, сам процесс заполнения кроссвордов является для учащихся занимательным. Запоминание героев сказок, персонажей осуществляется как бы само собой, непроизвольно, в результате волевой и сознательной деятельности школьников при решении кроссвордов.

Несложные по форме и содержанию – включают от 5 до 10 слов. Решение кроссвордов доступно учащимся, но задания в меру трудны, заставляют их думать над ответом.

Кроссворд используют при повторении и закреплении материала с учащимися на различных этапах урока. К одному и том же кроссворду карточки с заданиями могут быть составлены по разному. Задание может быть дано в зрительной форме с опорой на наглядность и использовано при первичном закреплении материала. Учащимся коррекционной школы полезно не только услышать вопрос, но также увидеть его написанным и прочитать, так как на протяжении всего обучения дети испытывают трудности в формулировании вопросов и определений.

Учитель следит за тем, как выполняется задание, и если находит у ученика ошибку, то дает ему карточку с готовым ответом, чтобы он мог видеть и правильный ответ, и правильное написание слова.

V. Нетрадиционные уроки.

В школьной практике и в методической литературе принято делить методы обучения на стандартные и нестандартные. Стандартный вид обучения является самым распространенным и представляет собой обучение знаниям, умениям и навыкам по схеме: изучение нового - закрепление - контроль-оценка. В настоящее время традиционное обучение постепенно вытесняется другими видами обучения, так как определяются другие требования к личности и процессу ее развития в школе.

Нетрадиционные формы позволяют сделать уроки более доступной и увлекательной, привлечь интерес учащихся, привлечь их к деятельности, в процессе которой приобретаются необходимые знания, умения и навыки. Применяя в течение ряда лет в своей практике нестандартные уроки, я сделала вывод, что такие уроки повышают эффективность обучения, предполагают творческий подход со стороны учителя и ученика. Это одна из форм активного обучения. В своей работе я применяю следующие нестандартные уроки: урок-игра; урок-путешествие; урок-сказка.

Детям с ограниченными возможностями здоровья намного проще воспринимать учебный материал на основе сказки. Для того, чтобы урок носил творческий и развивающий характер, воспитывал у детей трудолюбие, чувство сострадания, развивал логическое мышление, приглашаю детей в сказку. Сказочный сюжет позволяет осуществлять плавный переход от одного вида деятельности к другому и обеспечивать формирование основы знаний. На уроке - сказке изучение нового материала по математике и закрепление ранее изученного облачено в форму сказочного повествования. Сказочный сюжет вводит обучающихся в волшебный мир, где они вместе с героями преодолевают препятствия, побеждают зло, помогают обиженным. На таких уроках есть прекрасная возможность для осуществления межпредметных связей, для реализации воспитательных целей. В начале урока детей необходимо ввести в мир сказки. Для этого можно прочитать сказку с детьми до урока, оформить выставку рисунков или посмотреть фрагменты фильмов.

В процессе работы я пришла к выводу, что в педагогической работе большое внимание необходимо уделять игровым технологиям, в частности дидактической игре на уроке для усвоения и закрепления новых знаний у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Дидактическая игра позволяет не только активно включить обучающихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до обучающихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей школьного возраста с нарушениями интеллекта.

Дидактическая игра может быть использована как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основой ступенью в развитии познавательных интересов обучающихся.

Игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей школьного возраста в специальных коррекционных школах 8 вида. Благодаря играм удается сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой дети успешно усваивают и решают данные задания.

**Примеры игр**

**Ι задание. Веселые задачи.**

1. Какое сейчас время года?

2. Сколько глаз у 2 сов?

3. Сколько лап у 3 синиц?

4. Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас всего?

5. Бабушка связала внукам шарфы и варежки. Она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько у бабушки внуков?

6. Сколько орехов в пустом стакане? Сколько жирафов плавает в море?

7. Как называется фигура без углов.

**ΙΙ задание. Решение задачи.**

Выбор действия.

На дереве сидели 3 синички, прилетели ещё 3 снегиря. Сколько птиц

на дереве?

3+3=6

На елке висели 6 шишек, 2 упали. Сколько шишек осталось на дереве?

6-2=4

**ΙΙΙ задание. Д/и Весёлый счёт.**

Конверты с набором цифр

- Выложите цифровой ряд от 1 до 10.

1. Назовите число на 1 больше 5, 7, 3.

2. Назовите число на 1 < 4, 6, 8.

3. Назовите соседей числа 3,5,8.

4. Назовите какая цифра пропущена

3 . 5 . 7 4\_6\_8

**Викторина по сказке «Снежная королева» (По одноименной сказке Г. X. Андерсена)**

1. Какое слова выкладывал Кай из льдинок во дворце у Снежной королевы?

а) Снежинка; б) вечность; в) зима.

2. Что из вещей Герды оставила себе маленькая разбойница?

1) муфту; 2) шапку; 3) шубку.

3. Кто помогал Герде во дворце принца и принцессы?

1) Кошка; 2) меч; 3) ворон.

4. Оружие маленькой разбойницы:

1) лук; 2) меч; 3) нож.

5. Какой волшебный предмет попал Каю в глаз?

1) Соринка; 2) льдинка; 3) песчинка.

6. Какой волшебный предмет смастерил злой тролль?

1) зеркало; 2) ножницы; 3) фонарик.

7. Куда обещал Кай посадить Снежную королеву?

1) в огонь; 2) на печь; 3) на плиту.

8. Что смогло растопить ледяное сердце Кая?

1) слезы Герды 2) улыбка Снежной королевы 3) волшебство тролля

**Список литературы:**

1. Большая энциклопедия развития и обучения дошкольника/ Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина С.В.- М.: АСТ: Астрель, 2008. - 240 с.
2. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ Ермолаева М.Г. - 2-е изд., доп. - Спб.:СПб АППО, 2005. - 112 с.
3. Кукушкин В.С., Теория и методика обучения. - М., Феникс, 2006. - 202 с.
4. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. - Ростов на Дону, 2002. - 336 с.
5. Минич О.А. Хаткевич О.А. Педагогические игры. - М., 2005.

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | |  | |