

## **Использование игровых технологий в коррекционной школе**

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

### **Игровые технологии как вид педагогических технологий**

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Согласно классификации Г.К.Селевко, педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу различаются на:

1. Игровые
2. Догматические, репродуктивные
3. Объяснительно-иллюстративные
4. Развивающее обучение
5. Проблемные, поисковые
6. Программированное обучение
7. Диалогические
8. Творческие
9. Саморазвивающее обучение
10. Информационные (компьютерные)

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
  2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
  3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
  4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
  5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».
- Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:
- Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
  - Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
  - Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д.
  - Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий, играющих; должен быть риск неудачи.
  - Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.
  - С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
  - Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.
  - Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

## **Задания, упражнения и игры для развития речи**

### **Разучивание стихотворений**

Разучивание стихов способствует развитию связной речи, ее выразительности, обогащает активный и пассивный словарный запас ребенка, помогает развивать произвольную словесную память.

### **Пересказ и рассказ**

Пересказ рассказов, басен, просмотренных кино- и мультфильмов также способствует развитию связной и выразительной речи ребенка, обогащению словаря и развитию произвольной словесной памяти.

Эффективным способом развития связной речи является и регулярно провоцируемый взрослым рассказ ребенка о тех событиях, которые произошли с ним в течение дня: в школе, на улице, дома. Такого рода задания помогают развивать у ребенка внимание, наблюдательность, память.

Если ребенку трудно дается пересказ прочитанного текста, рекомендуется применять следующий прием — предложить разыграть в лицах прочитанный им рассказ или сказку. При этом первый раз просто читают литературный текст, а перед вторым прочтением распределяют роли между учащимися (этот прием можно с успехом применять на уроке). После второго прочтения детям предлагается инсценировать прочитанное. Этот способ развития умения пересказывать основан на том, что, получив какую-то роль, ребенок будет воспринимать текст с иной мотивационной установкой, что способствует выделению и запоминанию основного смысла, содержания прочитанного.

На развитие выразительной, грамматически правильно построенной речи существенное влияние оказывает прослушивание ребенком аудиозаписей детских сказок, спектаклей в исполнении актеров, владеющих мастерством художественного слова.

### **Скороговорки**

Скороговорки — эффективное средство развития экспрессивной речи. Они позволяют отрабатывать навыки правильной и четкой артикуляции, совершенствовать плавность и темп речи. Скороговорки могут служить также удобным материалом для развития внимания и памяти детей.

*У пеньков опять пять опять.*

*Водовоз вез воду из-под водопровода.*

*Мокрая погода размокропогодилась.*

*Шел Фрол по шоссе к Саше в шашки играть.*

*Нисколько не скользко, не скользко нисколько.*

*Около кола колокола колоколят.*

*Три дровосека, три дроворуба на дворе дрова топорами рубят.*

Была у Фрола — Фролу на Лавра наврала. Пойдет к Лавру — Лавру на Фрола наврет.  
 От топота копыт пыль по полю летит.  
 Всех скороговорок  
 Не перескороговоришь  
 Да не перевыскороговоришь!  
 Сшит колпак не по-колпаковски. Слит колокол, да не по-колоколовски. Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать. Надо колокол переколоколовать, перевыколоковать.  
 Ехал грека через реку, Видит грека: в реке — рак. Сунул грека руку в реку, Рак за руку грека — цап!  
 Карл у Клары украл кораллы, А Клара у Карла украла кларнет.  
 Купи кипу пик (и так 3 раза). Мамаша давала Ромаше сыворотку из-под простокваши.  
 По утрам мой брат Кирилл трех крольчат травой кормил.  
 По утрам у Айболита, до обеденной поры, лечат зубы: зебры, зубры, тигры, выдры и бобры.  
 Смотрит зайка косой, Как девчонка с косой, за речною косой  
 Травы косит косой.  
 У Кондрата куртка коротковата.  
 Кукушка кукушонку  
 Купила капюшон.  
 Надел кукушонок капюшон, Как в капюшоне кукушонок смешон.  
 Свинья тупорыла весь двор перерыла. Все бобры добры для своих бобрят.  
 По траве трона протоптана.  
 Пароль «Орел».  
 Папа покупал покупки.  
 Макара укусил комар, Прихлопнул комара Макара.  
 Шел Егорка по пригорку И учил скороговорку. Он учил скороговорку Про Егорку и про горку.  
 А когда сбежал под горку, Позабыл скороговорку.  
 И теперь в скороговорке  
 Нет ни горки, ни Егорки.

### **Игры «в слова». Игры «со словами»**

Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3—5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

#### **«Дополни слово»**

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, р, т, м, ш, а, н, и, ы, г, р

Назвать слова, противоположные по значению: Тонкий — Острый — Чистый — Громкий — Низкий — Здоровый — Победа — и т.п.

#### **«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок.

*Огурец — молодец. Заяц — палец. Очки — значки. Цветок — платок.* И т.д.

Примечание. Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

### **«Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: *МАИЗ - ЗИМА.*

В сложных случаях буквы, являющиеся в окончательном варианте первыми, подчеркиваются.

Пример: *НЯНААВ — ВАННАЯ.*

### **«Из слогов — слова»**

Из предварительно отобранных слов формируется несколько блоков слогов. Ребенку предлагается составить из них определенное количество слов, используя каждый слог только по одному разу.

Составь три слова, в каждом из которых по 2 слога, из следующих слогов: *ван, мар, ко, ма, ди, ра.* (Ответ: ра-ма, ко-мар, ди-ван).

Составьте 3 двусложных слова из слогов: *ша, ка, ка, ру, ка, ре.*

Составьте 2 слова, в каждом из которых по 3 слога, из следующих слогов: *ро, ло, мо, до, ко, га.*

### **Соединить половинки слов**

Это задание составляется следующим образом: слова делятся на две части (ГА-ЗЕТА, ПЫЛЕ-СОС и т.д.). Затем первые половинки записываются вразнобой в левый столбик, а вторые — в правый. Ребенку предлагается соединить эти половинки между собой так, чтобы получились целые слова.

### **Составить слова по конструкции**

Предлагаются разные варианты конструкций, в соответствии с которыми необходимо подобрать слова.

а) составить не меньше 10 слов по следующим конструкциям:

б) составить 6 слов, в которых первые две буквы СВ, а количество остальных не ограничено.

Например: СВОБОДА, СВИРЕЛЬ и т.д.

### **За 3 мин. написать как можно больше слов, состоящих из 3-х букв**

Составить как можно больше слов (имен существительных) из букв, образующих какое-либо слово.

Например: ФОТОГРАФИЯ — риф, тир, гора, торг, грот, тяга, граф и т.д.

Добавлять другие буквы воспрещается!

Предлагается слово-корень: стол, кот, дом и др. Необходимо в возможно короткое время подыскать к нему как можно больше производных слов. Например: ДОМ— домик, домище, домок, домовой, домовничать, домашний, домовня, домовитый и др.

К числу более сложных игр относится **составление палиндромов.**

Палиндромы — это слова или целые предложения, которые одинаково читаются как слева направо, так и справа налево: Анна, шалаш, казак, наган и др. А роза упала на лапу Азора. Аргентина манит негра. Леша на полке клопа нашел и др.

## Задания, упражнения, игры для развития мышления

### Загадки

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения.

Можно предложить детям и самостоятельно составить загадки о каких-либо известных предметах (мяч, книга, карандаш и др.).

Гуляю по свету,

Жду ответа,

Найдешь ответ —

Меня и нет. (Загадка)

Заворчал живой замок,

Лег у двери поперек. (Собака)

На ночь два оконца

Сами закрываются,

А с восходом солнца

Сами открываются. (Глаза)

Не море, не земля,

Корабли не плавают,

А ходить нельзя. (Болото)

Сидит на окошке кошка.

Хвост как у кошки,

Лапы как у кошки,

Усы как у кошки,

А не кошка. (Кот)

Два гуся — впереди одного гуся,

Два гуся — позади одного гуся,

И один гусь — посередине.

Сколько всего гусей? (Три)

У семерых братьев по одной сестрице. Много ли всех? (Восемь)

Два отца и два сына нашли

Три апельсина и разделили поровну,

Каждому досталось по целому. Как?

(Дед, отец, сын)

Кто носит шляпу на ноге? (Гриб)

Что делает сторож, когда у него на шапке сидит воробей? (Спит)

Как назвать пять дней, не называя чисел и названий дней?

(Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)

### Составление предложений

Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Берутся наугад три слова, не связанных по смыслу, например «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озеро»), и

творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

### **Исключение лишнего**

Берутся любые три слова, например, «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному. Лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательнее поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не заикливаясь на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

### **Поиск аналогов**

Называется какой-либо предмет или явление, например «вертолет». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

## **Задания, упражнения, игры для развития мышления**

### **Завершение рассказа**

Детям предлагается начало какого-либо рассказа. Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...».

Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа. Время работы — 10 мин.

Рассказ можно оценить по следующим критериям: — законченность рассказа; — яркость и оригинальность образов; — необычность поворота и сюжета; — неожиданность концовки.

### **Составление рассказа с использованием отдельных слов**

Детям предлагаются отдельные слова. Например: а) девочка, дерево, птица; б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь. Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность,

благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Исследование показало, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение предметов начальной школы.

### **Результат использования игровых технологий**

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед детьми 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.

Игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета.
- как элементы более обширной технологии.
- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента.
- как технология внеклассной работы