

Применение игровых технологий на психокоррекционных занятиях в школе

- **«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения»**

К.Д.Ушинский

- **Учиться можно только весело.**
- **Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом.**

Анатоль Франс

Игру, как метод обучения передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Широкое применение игра находит и в современной педагогике и психологии.

Психологи доказали:

- - в игре интенсивно развивается психика,
- - в игре с максимальной эффективностью работает память, мышление, восприятие,
- - в игре ребёнок проявляет больше произвольности, он больше запоминает, лучше выполняет задание.
- - в условиях игры обогащается запас знаний ребёнка о мире.

Значение игры в учебном процессе не возможно исчерпать и оценить только развлекательными возможностями

- **В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво.**
- **В педагогике игра рассматривается с разных сторон:**
- **Игра - как средство воспитательно-образовательной работы, позволяющее дать детям определенные знания, умения, воспитать заранее намеченные качества и способности;**

- **Игра - как форма организации жизни и деятельности детей, когда в свободно избранной и протекающей игре, направляемой воспитателем, складываются определенные отношения между детьми, личные симпатии и антипатии, общественные и личные интересы.**

Функции игры как педагогического феномена:

- **Развлекательная.**

Основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес.

- **Коммуникативная.**

Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.

- **Самореализация в обществе**

Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат.

- **Игротерапевтическая.**

Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.

- **Диагностическая.**

Это деликатный, гуманный способ понаблюдать за ребёнком, лучше узнать его интересы и выявить волнующие его проблемы. В процессе занятий легко проявляется характер межличностных отношений и реальное положение воспитанника в коллективе, в семье.

- **Коррекционная.**

Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклонением в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

- **Социальная.**

Формирования личности, как полноправного члена коллектива.

Классификации педагогических игр.

- В первую очередь следует разделить игры
- по виду деятельности – физические (двигательные), интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.
- По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:
- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

- По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, драматизации.
- По игровой среде: с предметами и без предметов, настольные, комнатные
- По предметной области: музыкальные, литературные, математические и т.д.

Игра преследует следующие цели:

- **дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, развитие общеучебных 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.

Каждая игра имеет определённую структуру, характеризующую игру как форму обучения:

- - образовательная задача;
- - игровые действия;
- - правила игры;
- - результат.

- Но у детей с ограниченными возможностями здоровья, как правило, неустойчивая самооценка, они не верят в собственные силы, эмоционально-волевая сфера у таких детей искажена. У них наблюдаются нарушения координации движений, замкнутость, агрессивность, гиперактивность, медлительность, сниженный уровень памяти, внимания, восприятия, мышления. Все компоненты языковой системы речи ниже возрастной нормы.

- Поэтому дети с ограниченными возможностями здоровья не могут играть по правилам, удерживать взятую на себя роль, четко излагать свои мысли. Познавая реальный мир, ребенок проецирует воспринимаемый опыт в игровую ситуацию.
- Наша задача – помочь ребенку. Необходимо не только предусмотреть коррекционные проблемы, но и использовать различные приемы и методы воздействия. Необходим комплексный подход к детям с ограниченными возможностями здоровья.

Правила игры:

- 1. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры.
- 2. Во время игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу детей.
- 3. Нельзя во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре школьники должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.

Вывод: Любая игра должна приносить детям удовольствие, радость.

- Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим 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.

**Хотим поделиться опытом
работы с детьми с
ограниченными
возможностями здоровья в
условиях нашей школы.**

Мы применяем в своей работе следующие игровые приемы:

- Подвижные игры: физминутки, «Морская фигура».....
- Игры-забавы
имитация движений, звуков «Езда на машине» стимулирует создание образовательных представлений, которые ложатся в основу формирования ролевого поведения.
- После письменных заданий в качестве снимающей напряжение паузы и для развития зрительно-двигательной координации используем Пальчиковые игры «мы писали»

- «Волшебная палочка» Ручка (карандаш) передается по классу в произвольном порядке. Передача сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу. Например, передающий называет на математике: любое число, а принимающий - число на 2 (3, 4) единицы больше (меньше); на русском языке: существительное - прилагательное (глагол) к нему; на литературе: название сказки, рассказа, повести - одного из персонажей этого произведения.

- приём «Путешествие со сказочным героем» не даст ребёнку скучать на уроке
- Также у детей с ограниченными возможностями здоровья, как правило, возникают проблемы в поведении (страхи, повышенная агрессивность, застенчивость, своеволие и др.).
- Эта работа мобилизует творческий потенциал детей, создает доверительную обстановку в детском коллективе.

Вывод:

- - в игре активно обогащается и развивается словарь школьника с ОВЗ. формирует правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам, окружающего мира;
- - систематизирует и углубляет знания о людях разных профессий и национальностей, представление о трудовой деятельности;

- - 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.

**УЧИТЬСЯ МОЖНО ТОЛЬКО ВЕСЕЛО.
Чтобы переварить знания, надо
поглощать их с аппетитом.**

Анатолий

Франс

The background features a repeating pattern of stylized, light blue leaves with prominent veins, set against a light gray gradient. The leaves are arranged in a way that creates a sense of depth and movement.

Спасибо за внимание!