

Доклад «Дидактические игры с детьми с ОВЗ».

Учитель начальных классов: Езепова А.Б

Игра и учеба — это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Наряду с трудом и учением игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

А.С.Макаренко считал, что «... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра».

1. Дидактические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры -драматизации.

Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению. И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд. Интересное дело, интересный занятия способны захватить ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь.

Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

К.Д.Ушинский писал: «Для детей игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание... в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный

подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности

При раскрытии сущности игровой технологии следует выделить следующие компоненты:

- мотивационный;
- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

1. Эти компоненты включают ряд структурных элементов.

-Компоненты игровой технологии и взаимосвязи со структурными элементами игры.

-Компонент игровой технологии

-Структурные элементы игры

-Мотивационный

-Установочный момент, игровая ситуация

-Ориентационно-целевой

2. Задачи игры:

-Содержательно-операционный.

-Правила игры, игровое действие

-Ценностно-волевой

-Игровое состояние

-Оценочный

-Результат игры

Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов.

Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве со слов «Представьте, что...», (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество детей (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются игровые задачи, которые соединяются с учебными задачами, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря поставленным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников (Реши кроссворд, найди ошибку...),

Правила игры должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности:

Во-первых, правило действия в воображаемой ситуации.

Во-вторых, правила межличностных отношений.

Игровые правила реализуются в игровых действиях. Психологи выделяют внешние действия (слушать, чертить схему, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Во время игры у ребенка возникает определенное игровое состояние – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию

воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра – это:

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.

Как повысить эффективность занятия? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

В.А. Сухомлинский говорил, что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии эффективны, является желание детей играть. Готовясь к выступлению, я провела в своём классе анкетирование, с целью выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала. Многие игры и упражнения строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока. Особенно большое поле деятельности в применении игр и игровых моментов именно в начальной школе.

Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий – организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

По мере усвоения программного материала игру можно усложнять. Учитель увеличивает количество предметов для ее проведения, ускорив темп, заменив наглядный материал игры на словесный, введя соревнование по рядам и т.д.

К игре надо готовить различные игровые атрибуты или игровое оборудование. Игровыми атрибутами могут служить буквы, наборное полотно, карточки, наборы картинок, игрушки, плоды, предметы домашнего обихода, геометрические фигуры, песочные часы, колокольчик, флажок для выделения коллективного победителя.

Необходимо продумать форму организации детей в процессе игры, обеспечив активность каждого участника. Игры чаще всего проводятся за партами, когда играющие все одновременно манипулируют различными предметами.

Успех игры во многом зависит от четкого объяснения правил. Вначале целесообразно разъяснить детям игровое задание, а потом способ его выполнения. Тогда ребята поймут, почему надо выполнять правила.

После того как все дети усвоят правила, можно передать руководство игрой одному из ребят. Это приучает детей к самостоятельности, умению слушать товарища.

Учителя должен интересоваться результатом игры, который является показателем уровня усвоения детьми знаний, степени сформированности навыков, способности применять знания. Кроме того, результат игры показывает, установились ли положительные взаимоотношения в коллективе.

По окончании игры воспитатель подводит итог, определяет вместе с детьми победителя, указывает на допущенные ошибки, высказывает уверенность в том, что потерпевшие неудачу смогут в следующий раз выиграть, если будут более внимательными, ловкими, находчивыми, своевременно придут на помощь товарищу.

Заключение.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В.А. Сухомлинский писал:

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».