(cc) BY

Бондаренко Ирина Владимировна
тьютор
Полянская Олеся Алексеевна
тьютор
Ковалева Татьяна Вячеславовна
тьютор

МДОУ «ЦРР – Д/С №4»
п. Майский, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Аннотация*: в статье рассматриваются основные особенности игровых технологий, применяемых в процессе обучения детей с ограниченными возможностями здоровья.*

Ключевые слова*: игровые технологии, игра, инновационные технологии.*

Дети с ограниченными возможностями здоровья – это дети, имеющие различные отклонения психического или физического плана, которые обусловливают нарушения общего развития, не позволяющие детям вести полноценную жизнь, к таким детям просто необходим индивидуальный подход.

При работе с детьми с ОВЗ применяются самые различные технологии: например: здоровьесберегающие, коррекционно-развивающие, информационно-коммуникационные, игровые технологии и т.д. Грамотное и обдуманное сочетание традиционных и инновационных технологий способствует развитию у детей познавательной активности, мотивации к учебе. В обучении детей с ОВЗ традиционные технологии являются основными. Они помогают детям расширить и закрепить речевые навыки, память, мышление, познавательную активность и способствуют развитию общего кругозора. Но наибольший интерес у ребенка вызывают игровые технологии.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Игра – один из наиважнейших методов, способствующих всестороннему и гармоничному развитию личности ребенка. Игра помогает развивать умственные, эмоциональные и физические качества.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Игровые технологии – единство развивающих возможностей игровых технологий для формирования личности обучающихся осуществляется средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребенку, с учетом психофизических возможностей, путем осуществления специальных игровых программ, имеющих как общеразвивающий, так и специализированный характер. В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали Д.Б. Эльконин, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский. Игровые технологии в обучении детей с ОВЗ являются эффективным методом и средством обучения, с помощью которого обыденный процесс обучения превращается в нечто интересное, красочное и удивительное, что непременно вызовет восторг у ребенка. Для того, чтобы занятия вызывали интерес и приносили положительные результаты необходимо применение различных материалов: конструкторы, головоломки, игрушки, краски, карандаши.

В практике игровая деятельность выполняет такие функции как: развлекательная – это одна из самых основных функций, ведь игра направлена на то, чтобы развлечь ребенка, порадовать, доставить ему удовольствие; диагностическая – помогает выявить различные отклонения от нормы; коммуникативная – ребенок, общаясь в процессе игры, развивает свои коммуникативные умения; игротерапевтическая – преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности; и т.д.

В структуру игры как процесса входят: реальные отношения между играющими, роли, взятые на себя играющими, сюжет, игровые действия как средство реализации этих ролей, игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на психологические, физические, социальные, интерактивные и трудовые.

При подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования: одно из основных – наличие сюжета, который будет мотивировать всех участников на достижение цели игры. Важно при подборе игры учитывать структуру дефекта. Еще одним требованием является включенность каждого ребенка в игровую ситуацию. К немаловажным требованиям можно отнести и доступность игры каждому участнику, но в то же время она должна в себя включать некоторые сложности, способствующие выработке новых умений и навыков. Педагог в рамках игровой технологии является главной фигурой, так как он одновременно играет и роль организатора, и роль участника. Можно выделить несколько видов дидактических игр: игры соревнования, игры упражнения, игры путешествия и ролевая игра. Целью игры является помочь ребенку осознать себя, свои успехи, трудности, способности и недостатки. Очень важно, чтобы игра была интересной и занимательной, чтобы действительно была игрой, а не уроком, тогда ребенок не заметит, что его учат, а знания его будут крепнуть. Чем интереснее игровые действия, используемые педагогом на занятиях, тем эффективнее ребенок закрепляет и систематизирует полученные знания.

Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.

2. Асеев В.Г. Возрастная психология: учеб. пособие / В.Г. Асеев. – Иркутск: ИГПИ, 1989 – 193 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Бабаева Т.И. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности: сбор. / под ред. Т.И. Бабаевой, З.А. Михайловой. – СПб.: Детство-Пресс, 2007. – 192 с.

4. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.

5. Минскин Е.М. От игры к знаниям: Развивающие и познавательные игры младших школьников: пособие для учителей / Е.М. Минскин. – М.: Просвещение, 1982. – 192 с.

6. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры / Б.П. Никитин. – М.: Просвещение, 1990. – с. 160.

7. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.: РПА, 1996.

8. Игры – обучение, тренинг, досуг... / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1994.

9. Игровые технологии как эффективное средство повышения качества обучения и воспитания [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/igrovye-tehnologii-kak-effektivnoe-sredstvo-povysheniya-kachestva-obucheniya-i-vospitaniya-6480839.html (дата обращения: 02.05.2023).

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)