

УДК 37

*Вторникова И.Е.*

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ С ОВЗ

*Аннотация:* в статье рассматриваются игровые технологии как средство познавательной активности детей с ОВЗ.

*Ключевые слова:* игровые технологии, познавательная активность, дети с ОВЗ, опыт.

*Раздел I. Информация об опыте.*

*1. Условия возникновения, становления опыта.*

В настоящее время целью современного начального образования является развитие личности ребёнка на основе развития и формирования системы универсальных учебных действий, выявление его творческих возможностей, сохранение физического и психического здоровья. «Каждый человек, независимо от состояния здоровья, наличия физического или умственного недостатка, имеет право на получение образования, качество которого не отличается от качества образования, получаемого здоровыми людьми».

Главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования и воспитания в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.

Закон об «Образовании РФ» гласит: «В целях реализации права каждого на образование государство... создает необходимые условия для получения качественного образования без дискриминации лицами с ограниченными возможностями здоровья, коррекции нарушений развития и социальной адаптации, в том числе на основе специальных педагогических подходов, оказания ранней коррекционной помощи, посредством создания условий для инклюзивного и интегрированного образования лиц с ограниченными возможностями здоровья на основе наиболее подходящих для этих лиц языков, методов и способов общения и в

обстановке, которая максимальным образом способствует получению образования определенного уровня и направленности, а также их социальному развитию...»

Образование детей с ограниченными возможностями здоровья предусматривает создание для них специальной коррекционно-развивающей среды, обеспечивающей адекватные условия и равные с обычными детьми возможности для получения образования в пределах специальных образовательных стандартов, лечение и оздоровление, воспитание, коррекцию нарушений развития, социальную адаптацию.

Развитие системы универсальных учебных действий осуществляется в рамках возрастного развития личностной и познавательной сфер ребёнка. Проблема познавательной активности личности – одна из актуальных как в психологической и педагогической литературе, так и в образовательной практике. Проблема активации познавательной деятельности учащихся на всех этапах развития образования была всегда актуальна, т.к. активность является необходимым условием формирования умственных качеств личности.

Психологами установлено, что младший школьный возраст несёт в себе огромные нереализованные возможности в познании окружающего мира. И плодотворной почвой для этого является учебная деятельность. Она является источником для формирования целенаправленной работы мысли, развития жизненно важных свойств личности и активности ребёнка. Известно, что большинство личностных качеств закладывается в начальной школе. Это не только базовые навыки, такие как умение читать, писать, слушать, говорить, нужны ребёнку в жизни. Это и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, способность к самосовершенствованию и умение дать адекватную самооценку. Это умение быть ответственным, самостоятельным, уметь творить и сотрудничать. Учебная деятельность должна «вырастать» из игровой. Поэтому на этапе школьного обучения игра должна занимать определённое место. Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. 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 русского языка. Занимательность условного мира игры делает эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. «...важно понимать, что помощь в преодолении барьера в общении нужна обеим сторонам и особые дети, и дети без нарушений нуждаются в помощи и поддержке.... При этом у особого ребенка должна быть возможность активно функционировать в данной среде, а не просто быть там, то есть активность такого ребенка должна адекватно поддерживаться, а среда не должна содержать барьеры, препятствующие общению, игре и другим видам повседневной активности. С другой стороны, для детей с обычным развитием пребывание в данной среде должно быть естественным и интересным – игра должна быть не слишком «адаптированной», темп занятий, если среда предполагает какие-то организованные занятия, не должен быть слишком медленным и т. д. ...»

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.

## *2. Актуальность опыта.*

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. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Использование игровых технологий в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребёнка, развивает познавательную и речевую активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление детей. Таким образом, проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний. Применение игровых технологий активизирует деятельность и познавательную активность детей.

### *3. Ведущая педагогическая идея опыта.*

Все в мире цепью связано нетленной,

Все включено в один круговорот:

Сорвешь цветок,

А где-то во Вселенной

В тот миг звезда взорвется и умрет...

Л. Куклин.

Ведущей педагогической идеей опыта является: через интегрированные уроки в начальной школе научить ребенка с первых шагов обучения представлять мир как единое целое, в котором все элементы взаимосвязаны.

Каждый учитель сталкивается с проблемой: ученики, приходя на урок по одному предмету, не готовы использовать знания, полученные на других уроках. Успешное изучение школьниками одного предмета часто зависит от наличия у них определенных знаний и умений по-другому. Например, решение задач по физике или химии требует чисто математических навыков, работа с компьютером связана со знанием соответствующей английской лексики. Но даже если такое точное указание на возможное партнерство отсутствует, строго оценивая содержательный план своего предмета, учитель может увидеть, что изолированное

преподавание нередко ущербно, недостаточно. Ведь мы все более отчетливо понимаем, что мир един, что он пронизан бесчисленными, внутренними связями так, что нельзя затронуть ни одного важного вопроса, не задев при этом множества других. В подобных случаях требуется сравнение, сопоставление, а это есть основание для интеграции.

#### *4. Теоретическая база опыта.*

Теоретическую основу опыта составляет интегративно-тематический подход, обоснованный Г.Ф. Федорцом. Интегративно-тематический подход – такой подход, когда за содержательную, методическую и организационную единицу процесса обучения берётся не урок, а учебная тема (раздел) учебной дисциплины.

Ведущие положения каждой темы, с одной стороны, подчинены ведущим идеям курса, а с другой, раскрывают эти ведущие идеи, т.е. происходит конкретизация ведущих идей предмета в процессе изучения темы.

Ведущие идеи учебного предмета – это такие положения (понятия, законы, принципы, закономерности, теории), которые выражают сущность изучаемого материала, сообщают ему внутреннее единство и органическую целостность. Таким образом, ведущие идеи выполняют функцию системообразующих связей в содержании учебных предметов, являясь «стержнем», «осью» этого содержания, вокруг которых и происходит объединение, концентрация учебного материала, т.е. ведущие идеи как бы «сшивают» узлы знаний (учебные темы) в единую систему.

Интегративно-тематический подход позволяет установить, что изучаемая тема может быть связана с другими темами учебного предмета и курса, а также с различными темами других дисциплин учебного плана начальной школы, т.е. в изученной теме могут действовать внутрипредметные, внутрикурсовые и межпредметные связи одновременно. Так, например, тема «Весна» изучается в окружающем мире, литературном чтении, музыке, изобразительном искусстве, трудовом обучении. Нужно пересмотреть материал таким образом, чтобы данное природное явление воспринималось учащимися целостно, комплексно, т.е. учесть взаимосвязь естественнонаучного, гуманитарного и художественно-

эстетического циклов, позволяющую рассматривать то или иное явление, процесс в его многообразии. При этом учитель планирует систему уроков.

Интегрированные связи большей степенью помогают реализации воспитательного потенциала содержания образования. Результатом таких связей является определённый «конгломерат знаний», который увеличивает свой «вес» не вследствие надмерного накопления информации, а путём выполнения синтеза взглядов, ценностных позиций и даже чувств.

Систематическое использование интегрированных знаний создаёт возможности широкого применения дидактического материала и средств наглядности. Так, на уроке математики вывешивались красочные картины леса, луга, пруда, рисунки детей с изображением бабочек и стрекоз.

Особое значение для активизации познавательной деятельности учащихся на уроках имеют проблемные вопросы, которые содержат видимое или подразумеваемое противоречие. Оно может отражать связь знаний из разных предметов и стать интегрированным вопросом. Однако применительно к урокам в начальной школе, с помощью подобных вопросов лучше создавать проблемную ситуацию.

##### *5. Новизна опыта.*

За методикой интегрированного преподавания большое будущее, так как благодаря ей в сознании учеников формируется более объективная и всесторонняя картина мира, ребята начинают активно применять свои знания на практике, потому что знания легче обнаруживают свой прикладной характер. И учитель по-новому видит и раскрывает свой предмет, яснее осознавая его соотношение с другими науками. Все школьные дисциплины обладают своеобразным интегрированным потенциалом, но их способность сочетаться, эффективность интегрированных уроков, курсов зависят от многих условий. Поэтому, прошу, чем создавать общую программу, педагогам необходимо учесть те обстоятельства, которые помогут сделать вывод о возможности и необходимости интеграции.

## *Раздел II. Технология опыта.*

### *Цели и задачи опыта.*

*Цель:* проанализировать возможности использования игровых технологий как средство познавательной активности детей с ОВЗ.

Данная цель может быть достигнута через решение следующих задач:

– изучить литературу по проблеме использования игровых методов как средства стимулирования познавательной активности детей с ОВЗ

– проанализировать различные подходы к классификации игровых технологий

– выделить особенности использования игровых технологий в обучении детей с ОВЗ

*Объект исследования:* образовательный процесс в начальной школе.

*Предмет исследования:* методика использования игровых технологий как средство познавательной активности детей с ОВЗ.

Чтобы работа по внедрению игровых технологий в образовательный процесс была эффективной, она должна пройти несколько этапов.

1. На *целевом этапе* учитель ставит общепредметную цель. Учащиеся под руководством учителя должны осознать межпредметную сущность, осуществить отбор необходимых знаний из различных предметов, направив внимание, мысль не только на усвоение обобщенных знаний, но и на развитие умений переноса и синтеза, качеств личности, способностей и интересов.

2. На *мотивационном этапе* учитель стимулирует учащихся к мировоззренческим знаниям, к обобщению понятий из различных предметов. Учащиеся мобилизуют волевое усилие, направляя их на познавательный интерес к мировоззренческим обобщенным знаниям.

3. На *этапе содержательной стороны деятельности* учитель вводит новый учебный материал, одновременно привлекая опорные знания из других предметов на уровне интеграционных фактов, понятий, комплексных проблем. Учащиеся усваивают общепредметные понятия, проблемы на уровне обобщенных знаний.

4. На этапе выбора средств учитель определяет наглядные пособия, учебники, таблицы, схемы, вопросники и задания, практические задания, способствующие обобщению знаний различных предметов. Учащиеся выполняют действия переноса, синтеза, обобщения при решении и интеграционных задач с помощью наглядных пособий.

5. Следующий этап – результативный. Учитель применяет педагогические умения осуществлять интеграцию в целях образования, развития, воспитания. Учащиеся, используя системность знаний, умение обобщать, применяют знания на практике.

6. На этапе *контроля* учитель осуществляет взаимооценку, взаимоконтроль подготовленности учащихся по связываемым друг с другом предметам, оценивает качество усвоения. Учащиеся проявляют самооценку знаний и самоконтроль по различным предметам, а также умения их синтезировать.

### *Раздел III. Результативность опыта.*

Совместная учебная и воспитательная работа помогает раскрывать ребенка, как личность, его интересы и развивает познавательный интерес к обучению. Ведь не секрет, что учитель много времени и сил тратит на работу с «одаренными» детьми, но не всегда замечает, что потенциальный «троечник» может раскрыть себя как артист, писатель, художник и просто ответственный товарищ, надежный друг и помощник. Он практичен, целенаправлен, наблюдателен. И учитель для него единственный покровитель помогающий раскрыть его таланты, творческие способности в умении декларировать стихотворения, читать по ролям. Очень большую образовательную ценность несут в себе такие задания: к тексту, над которым работает в данный момент ученик, нарисовать иллюстрацию. Тем самым учитель, не акцентируя внимания детей, добивается осмысленного понимания текста. Дети проникают в его суть. Начинают замечать мелкие элементы, которые при обычном прочтении могли бы просто не запечатлеться в памяти ребёнка. Составляя свой, рисунок с текстом дети осваивают своеобразие художественной речи, в меру своих сил проникают в значение контекста, расширяют свое представление о переносном значении слов, о богатстве оттенков значений.

Развитию критического мышления способствуют и нетрадиционные уроки с дидактическими играми, которые позволяют повысить интерес ученика, как к предмету, так и к обучению в целом. Творчество на таких уроках я вижу в подборе таких игр, такого дидактического материала, который своей новизной, необычностью подачи, вызывая удивление, активизирует внимание, мышление ученика. Попадая в необычную ситуацию, ребёнок включается в деятельность, сотрудничество с учителем, при этом создается положительный эмоциональный фон, начинают активно функционировать интеллектуальная и волевая сферы, легче усваиваются знания, быстрее формируются умения и навыки. Этому способствует создание на нестандартных уроках условий для мобилизации творческих резервов и учителя, и ученика.

Проводя мониторинг успеваемости учащихся в течение нескольких лет, хочу отметить, что темы, по которым были проведены нетрадиционные уроки с применением дидактических игр, усваиваются учащимися лучше, дети работают легко и с интересом усваивают обширный по объему материал, чем рассмотренные на традиционных уроках.

Важно и то, что приобретенные знания и навыки применяются младшими школьниками в их практической деятельности не только в стандартных учебных ситуациях, но и дают выход для проявления творчества, для проявления интеллектуальных способностей.

Выполнение контрольных заданий по таким темам 100%, а качество колеблется от 60% до 82%. Это говорит о том, что дидактические игры уроки улучшают и облегчают процесс обучения, повышают интерес к учебе и стимулируют лучшее формирование учебных навыков и умений.

#### *Заключение.*

Игровые технологии – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Главное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть

обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Педагогические игры достаточно разнообразны по:

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

В младшем школьном возрасте важное место в развитии ребёнка занимает игра. Интерес к учебной деятельности резко возрастёт, если детей включить в ситуацию дидактической игры. Изучаемый материал становится более доступным и работоспособность значительно повышается. Ведь то, что игра – это часть учебного процесса, ни для кого, ни секрет. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребёнка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное – стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к урокам русского языка, литературного чтения, математики, окружающего мира. Кроме того, дидактические игры способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника.

Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма, литературную речь учащихся и пришла к выводу, что пробудить интерес к урокам можно при помощи дидактических игр. Эти игры требуют особого внимания со стороны учителя, т.к. в них должно быть правильно и точно передано учебное содержание, и это содержание должно быть интересным, чтобы учебная задача выступала как игровая. Эти игры должны заинтересовать ребёнка, показать привлекательность того урока, на каком эта дидактическая игра используется.

Дидактические игры хороши и тем, что позволяют учитывать индивидуальные особенности школьников, давать им игровые задания в соответствии с их уровнем знаний, незаметно для класса помогать в игре слабому ученику, т.е. создавать ситуацию успеха. Для того чтобы игра действительно стала методом обучения, она должна проводиться на уроках систематически и целенаправленно, единичная игра не даёт никакого развивающего эффекта. Ведь один из важных

компонентов учебной деятельности – учебно-познавательная мотивация у детей младшего школьного возраста особенно успешно формируется в интересной для них учебной игре.

Я стараюсь активизировать познавательную деятельность учащихся и повышать интерес к учению на каждом этапе урока, применяя для этого выше приведённые игры. Важная роль занимательных игровых упражнений на уроках состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, создают положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную. Интерес к познавательной деятельности предполагает участие в ней ученика как субъекта, а это возможно лишь в том случае, когда у детей сформировано одно из ведущих качеств личности – познавательная активность. Эта черта личности проявляется в направленности и устойчивости познавательных процессов, стремлении к эффективному овладению знаниями и способами деятельности, в мобилизации волевых усилий на достижение учебно-познавательной цели.

### *Список литературы*

1. Меняйлова Н.Н. Обобщение опыта работы по теме «Игровые технологии как средство познавательной активности детей с ОВЗ» / Н.Н. Меняйлова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/obobschenie-opita-raboti-po-teme-igrovie-tehnologii-kak-sredstvo-poznavatelnoy-aktivnosti-detey-s-ovz-3162041.html> (дата обращения: 17.11.2023).

---

**Вторникова Инга Евгеньевна** – учитель, МБОУ «СОШ №36», Россия, Белгород.

---