

«

Использование игровых приемов в обучении детей с умеренной степенью умственной отсталости, тяжелыми множественными нарушениями развития

из опыта работы Барагузиной
Любови Васильевны,
учителя начальных классов МАОУ
«Адаптивная школа-интернат
«Ступени» г.Перми



«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский



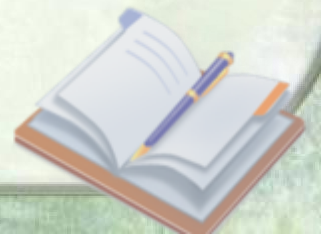
Актуальность опыта:

Актуальность использования игровых технологий при обучении школьников с умеренной умственной отсталостью очевидна, так как их применение помогает справиться с проблемой формирования жизненно необходимых навыков и умений, подготовки учащихся к самостоятельной жизнедеятельности и успешной социализации в общество. Все вышесказанное свидетельствует об актуальности и перспективности педагогического опыта.



Новизна опыта:

Игровые технологии в обучении детей с умеренной умственной отсталостью способствуют развитию познавательных интересов и позволяют более эффективно применять их, тем самым отойти от шаблонных форм и разнообразить формы игровой деятельности. Таким образом, игровая форма обучения позволяет повысить эффективность обучения, стимулирования к учебной деятельности, данной нозологии детей.



Цель:

обеспечение положительной динамики формирования познавательных интересов, школьной мотивации у обучающихся с умеренной умственной отсталостью, посредством внедрения игровых технологий в образовательный процесс и внеурочную деятельность.



Достижение планируемых результатов предполагает решение следующих задач:

- изучение научно-методической литературы, нормативных документов по теме опыта;
- разработка и использование новых педагогических методов и приемов игровых технологий обучения, способствующих формированию познавательной активности;
- создание условий для повышения познавательной активности и школьной мотивации учащихся;
- анализ и обобщение полученных результатов.



ИЗУЧЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА

- 1.Метиева Л.А. Развитие сенсорной сферы детей: пособие для учителей спец. (коррекц.) образовательных учреждений VIII вида. – М.: Просвещение, 2009.-
- 2.Метиева Л.А., Удалова Э.Я. Сенсорное развитие детей с отклонениями в развитии: Сборник игр и игровых упражнений. – М.: Издательство «Книголюб», 2008.
- 3.Владимир Козаренко «Мнемотехника шаг за шагом»
- 4.ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
Авторы: Архипов Б.А., Афанасьева Ю.А., Бельтюкова А.А., Еремина А.А., Караневская О.В., Новикова Н.М., Стасько А.А., Суворова О.И., Титова О.В., Яковлева И.М Москва,2012
- 5.Бесова, М. А. Познавательные игры от А до Я / М. А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004.
- 6.Данилов, И. К. Об игровых моментах на уроках математики // Математика в школе/ И. К. Данилов. - 2012.- №1.
- 7.Мастюкова, Е. М. Развивающие игры для младших школьников/ Е. М. Мастюкова. - М.: Просвещение, 2011..
- 8.Ульенкова, У. В. Организация и содержание специальной психологической помощи детям с проблемами в развитии / У.В.Ульенкова, О.В.Лебедева. - М.: Академия, 2005. 8.Селиверстов, В. И. Речевые игры с детьми/ В. И. Селиверстов— М.: Владос, 1994.
- 9.Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников: Кн. для учителяМ.: «БУК-МАСТЕР», 1993.
- 10.Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р.

Место игры на уроке

- В начале проводятся с целью организации стимулирования активности учащихся;
- В середине - усвоения темы;
- В конце - носит поисковый характер.



Требования к играм

- Быть интересными и познавательными;
- Доступными для детей;
- Увлекательными;
- Включать учеников в разные виды деятельности.



Группы игр по характеру познавательной деятельности



ТРЕБУЮТ
ИСПОЛНИТЕЛЬСКУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ТРЕБУЮТ
ПРЕОБРАЗУЮЩУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ТРЕБУЮТ
ВОСПРОИЗВОДЯЩУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

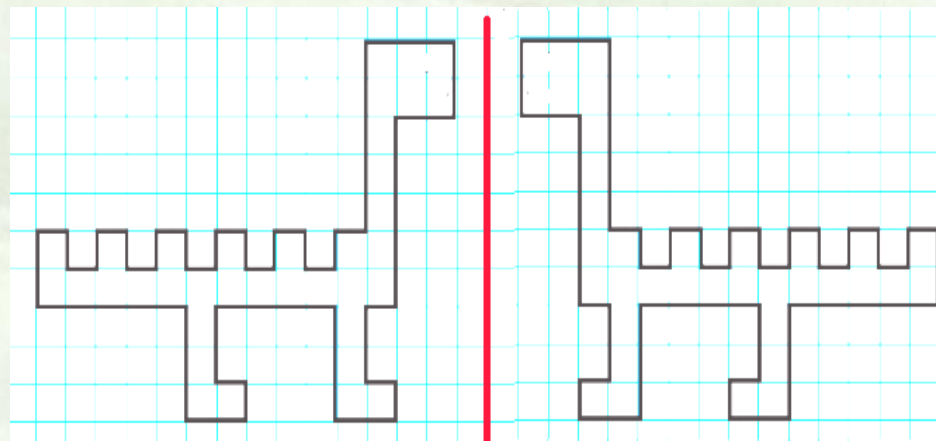
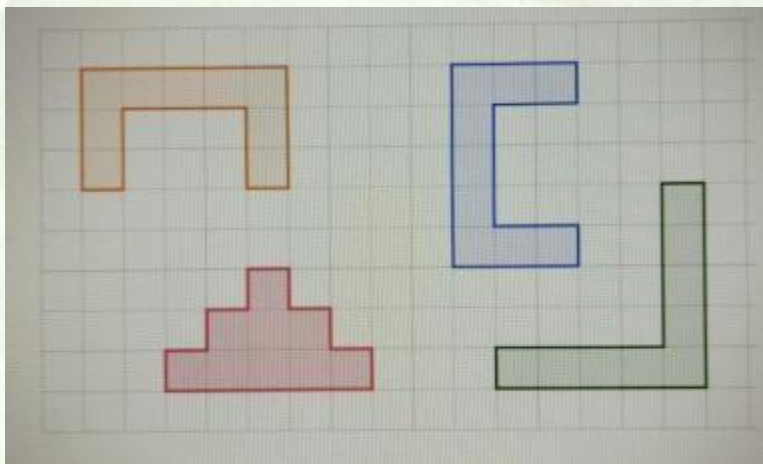
ТРЕБУЮТ
ПОИСКОВУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Игры, требующие исполнительской деятельности.

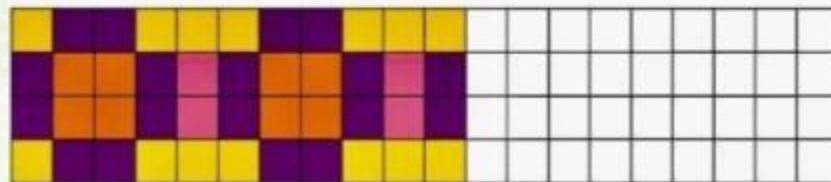
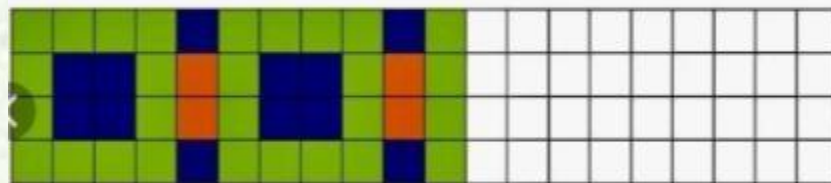
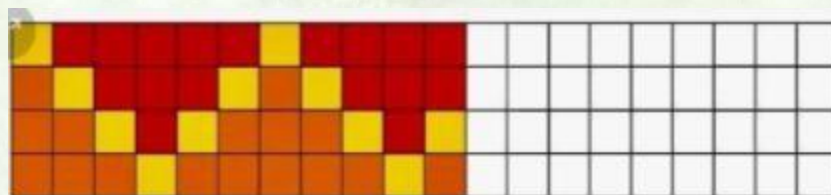
- В данных играх дети выполняют действия по образцу или указанию. В процессе таких игр ученики знакомятся с простейшими понятиями, овладевают счётом, чтением, письмом. В этой группе игр можно использовать такие задания: придумать слова, выложить узор, начертить фигуру подобную данной.



Начерти фигуры ,подобных данным



Продолжи по образцу



Игровые упражнения, направленные на развитие речевого аппарата.

- артикуляционная гимнастика для губ, языка;
- упражнения по произношению чистоговорок, скороговорок; пальчиковая гимнастика.

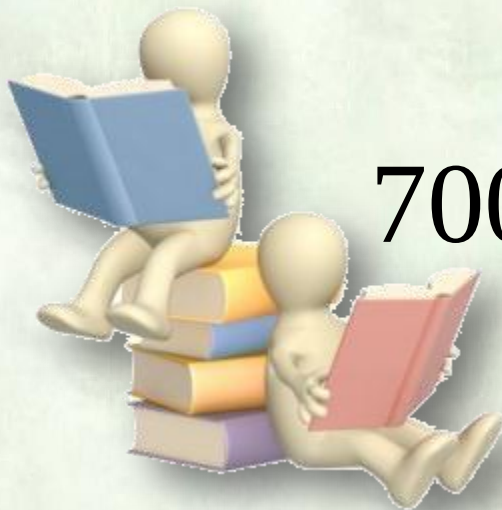


«Кто быстрее»

(собрать из геометрических
фигур предметы)

«Найди ошибку»

(100,200,300,
500,600,400,
700,900,800,1000)



**Игры, в ходе которых дети
выполняют
воспроизводящую
деятельность.**

К этой группе относятся игры, которые способствуют формированию вычислительных навыков и навыков правописания.



Игра “Что делать? Что сделать?”

Цель. Закрепление понятия о словах, отвечающих на вопросы что делать? и что сделать?

Содержание. Играют 2 команды (1 и 2 вариант). Одна команда записывает слова, отвечающие на вопрос “что делать?”, а другая – слова, отвечающие на вопрос “что сделать?” я проектирую слова на экран, дети выбирают свои слова по вопросам, записывают в тетрадь, а затем производится проверка записи. Побеждает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

Материал для игры:

*Закреть, смотреть, ходить, пришить, уехать,
читать, отпилить, прочесть, рисовать, плавать,
написать, ехать, построить, шить, открыть,
ставить, принести, строить, нарисовать, возить.*

Игра “Найди своё слово”

Цель. Повторение и закрепление знаний о частях речи.

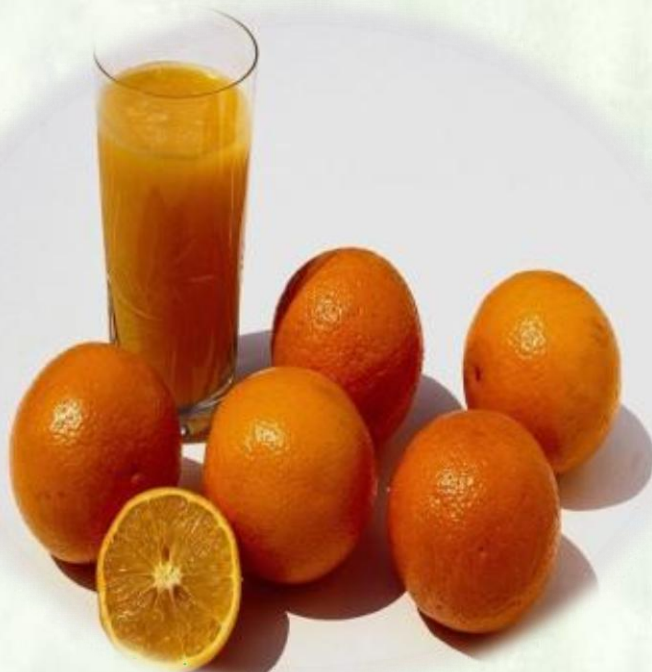
Содержание. В игре участвует весь класс в составе 2 команд (по рядам). Игра проводится в форме списывания со слайда презентации. Команда первого ряда записывает только существительные, команда второго ряда - прилагательные, глаголы записываем вместе.

Победителями считаются все ученики, которые правильно записали слова данной части речи.

Материал для игры:

Арбуз, горячий, жужжать, звенеть, интересный, огромный, библиотека, чувствовать, комната, газета, серебриться, прекрасный, яблоко, сверкать, обычный, животное

Игра «Аукцион»



- ❖ Весенний месяц с капелью и подснежниками.
- ❖ Водяные краски для рисования.
- ❖ Южный фрукт оранжевого цвета.
- ❖ Стекланный ящик для рыбок.

По теме «Предложение»

с интересом дети выполняют
упражнение

*«Составь предложение
из букв слова»*

Например, слово «КОТ».

Предложение:

Катя отмерила ткань.

слово «КИТ».

Котёнок играл тапком.

слово «СОМ».

Серёжа открыл машину.



Игра «Пропала буква»

Из слов убежали
все буквы А.



- ✓ БНН, МК,
- ✓ РМ, СХР,
- ✓ ПРТ, ННС,
- ✓ БРБН, КРНДШ

Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность.



В играх данной группы ребята выводят закономерность, которая является ключом к данным заданиям. Это задания интеллектуального характера (ребусы, филворды, кроссворды).

Игра «Филворды»



НАЙДИ СЛОВА

Головоломка «Моя школа»

В этой простой головоломке зашифровано 14 слов про школу. В каждой строке есть одно слово, найди его и обведи карандашом или ручкой. Зачеркни найденные слова в списке, который находится внизу страницы.

Г	Щ	Ф	К	Л	А	С	С	Т	А	О	Л	Ц	А	Щ	Е
Й	З	В	Ы	Т	А	Т	Е	Т	Р	А	Д	Ь	Щ	О	Л
Ш	Р	У	Ч	К	А	О	В	Ф	Ы	А	П	У	С	П	Ф
Ц	У	А	Ш	Ш	К	О	Л	А	Р	О	Р	Л	Д	Ж	Ф
Б	Я	Щ	В	Щ	В	П	О	Р	Т	Ф	Е	Л	Ь	К	Т
Л	Ф	Ы	И	К	С	П	О	Р	Т	З	А	Л	Ш	Й	О
З	Ф	Щ	И	Ы	У	Ч	И	Т	Е	Л	Ь	Н	С	Ц	Ю
Й	Ц	А	М	А	Т	Е	М	А	Т	И	К	А	Е	Р	Я
Е	К	О	М	П	Ь	Ю	Т	Е	Р	З	Ш	Ы	О	Л	Й
Я	П	У	Щ	Ф	К	А	Р	А	Н	Д	А	Ш	О	Ц	С
Ш	Щ	Ь	А	К	Л	И	Н	Е	Й	К	А	М	А	П	Ф
Ю	П	Ф	Д	Н	Е	В	Н	И	К	Ы	У	Р	И	Ж	Й
О	Р	Ю	К	З	А	К	Ы	У	Я	Р	А	Н	Ц	Л	А
Н	Ш	П	Е	П	Е	Н	А	Л	К	В	У	Ь	И	К	О

МАТЕМАТИКА
КОМПЬЮТЕР
РУЧКА
ЛИНЕЙКА
ДНЕВНИК
СПОРТЗАЛ
ПЕНАЛ

КЛАСС
ТЕТРАДЬ
КАРАНДАШ
ШКОЛА
ПОРТФЕЛЬ
РУКЗАК
УЧИТЕЛЬ



НАЙДИ В ТАБЛИЦЕ СЛОВА ИЗ 3 БУКВ

Н	Л	Е	В	С	К	С	О	М
О	Л	У	К	О	З	К	Л	К
С	Ю	Л	А	К	Д	З	И	Г
Я	К	О	Т	К	О	О	С	О
Р	С	Ж	У	К	И	С	В	Д
О	М	Е	Л	Ш	В	Ь	О	К
Г	С	М	Е	А	В	В	З	Л
Л	М	Я	Л	Р	Л	У	Г	О
Д	А	Ч	Ь	Ч	А	С	З	Б
Ы	К	В	К	Ч	Д	У	Б	Ж
М	Т	С	И	З	У	Б	С	Е
А	А	О	Т	Е	У	У	Ы	Ж
А	Д	Н	Л	Е	С	Х	Р	И
П	О	К	Р	А	К	О	Ж	Н
О	Г	К	У	Б	С	О	Р	О
Л	С	А	Д	С	М	Ё	Д	Ж



«Ребусы»

Прочитайте предложение

а_{ля} и *ша*
та = ру
ги

с  ,, 4 2 3 1
ь с т о

Игра «Конструктор»

**Если взять большое слово,
Вынуть буквы,
Раз и два,
А потом собрать их снова,
Выйдут новые слова.**

- Из слова «*грамотей*» составьте 10 слов. (*Герой, гром, гора, гам, рота, рот, метр, метро, море, тема*).



Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

В процессе игры дети учатся
анализировать, находить общее и различие.



«Пятый лишний»

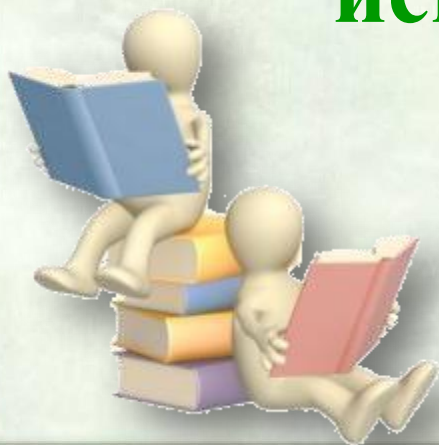
1. Тюльпан, лилия, фасоль,
ромашка, фиалка.
2. Река, озеро, море, мост, болото.
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч,
лопата и т.д.

«Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...
Дерево, цветок... Окунь, карась...
и т.д.

МНЕМОТЕХНИКА (ИЛИ МНЕМОНИКА)

**– искусство запоминания,
совокупность приемов и способов,
облегчающих и увеличивающих
объем памяти путем образования
искусственных ассоциаций.**



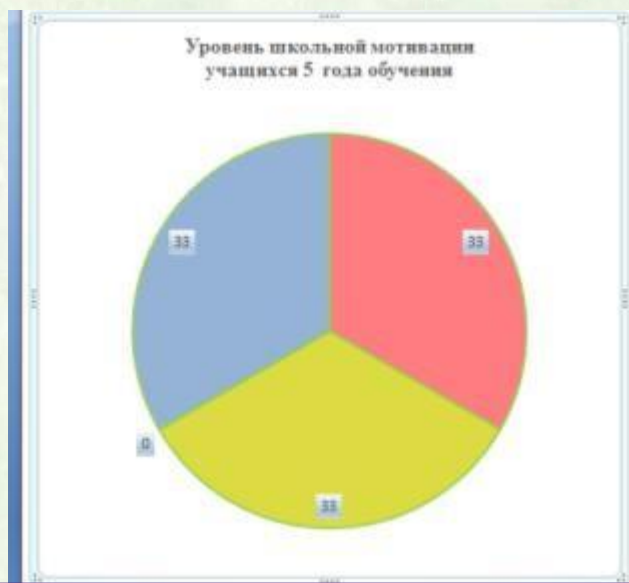
**холод - лед;
тепло - грелка;
болезнь - градусник;
время - часы;
осень - кленовый лист;
весна - букетик мимозы;
зима - снеговик;
лето - роликовые коньки.**





Результативность опыта

Диагностика сформированности уровня школьной мотивации по Лускановой



Результаты:

Максимально высокий уровень – 0 человек (0 %)

Хорошая школьная мотивация – 2 чел. (33%)

Положительное (сред.) отношение, но школа привлекает больше внеучебными сторонами – 2 чел. (33%)

Низкий уровень школьной мотивации – 2 чел. (33%)



Результаты:

Максимально высокий уровень – 3 человека (42 %)

Хорошая школьная мотивация – 2 чел. (29 %)

Положительное (сред.) отношение, но школа привлекает больше внеучебными сторонами – 2 чел. (29 %)

Низкий уровень школьной мотивации – 0 чел. 0 %)

Средний балл по диагностике развития жизненных компетенций 2021-2022 уч.год

ФИ учащегося	Средний балл	
	Декабрь,2021	Май,2022
Демидова М	40,7	46,7
Доткин Егор	30,1	31,0
Муравьев Гриша	36,5	46,3
Перезолова В	50,3	53,6
Семерикова Лиза	55,7	58,2
Филиппов Алмаз	10,6	12,6
Шарипов Иван	55,7	58,2

2023-2024 уч.год

	Декабрь,2023	Май,2024
Демидова М	51	59
Доткин Егор	33,6	43,3
Муравьев Гриша	49,2	59,2
Перезолова В	56,6	78
Семерикова Лиза	64,8	81
Филиппов Алмаз	11,6	12
Шарипов Иван	66	81
Микушева Настя	70	81

Название конкурса,олимпиады	уровень	участники
Диплом за 1, 2 место в участии общешкольной олимпиаде по письму среди 6-9 классов для обучающихся с ТУО в рамках предметной недели по письму и чтению	2022-2023	Микушева Н,Баданин Н.
Диплом 1 степени ,2 степени во Всероссийской специальной предметной олимпиаде для детей с ОВЗ. Направление: математика. Томский педуниверситет	2023-2024	Микушева Н, Баданин Н
Диплом за 2 место во Всероссийском образовательном марафоне «Гордимся прошлым, ценим настоящее, верим в будущее». Викторина «В мире профессий». Томский педуниверситет	2023-2024	Микушева Н
Дипломы призеров и победителей во Всероссийской специальной предметной олимпиаде для детей с ОВЗ Направление: Основы социальной жизни	2023-2024	Семерикова Л.,Шарипов И,Микушева Н,Баданин Н.
Дипломы победителей во Всероссийской олимпиаде на Учи.ру "Безопасные дороги"	2023-2024	Семерикова Л.,Шарипов И,Микушева Н,Баданин Н.

ВЫВОД: Достоинства игровых технологий

- повышение качества усвоения знаний учащимися с тяжёлой умственной отсталостью;
- развитие творческих способностей каждого обучающегося;
- формирование личностных качеств обучающегося;
- использование детьми знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения и воспитания, в практической деятельности;
- изменение поведения детей в коллективе: умение прислушиваться к мнению других, безбоязненное высказывание своего собственного мнения, организация совместной игровой деятельности.

*Задача, конечно,
не слишком простая:
Играя учить и учиться играя
Но если с учеббой сложить
развлечение,
То праздником станет
любое ученье!*





Спасибо за внимание.

