

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №54 г.Томска**

**Статья**

**«Игровые технологии, как средство познавательной  
активности детей с ОВЗ»**

**Яркеева Галина Алексеевна,  
учитель начальных классов  
МАОУ СОШ № 54**

[galina.yarkeeva@mail.ru](mailto:galina.yarkeeva@mail.ru)

## **«Игровые технологии, как средство познавательной активности детей с ОВЗ»**

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра-это искра, зажигающая пытливыми и любознательности».

В. А. Сухомлинский.

### **1. Описание проблемы**

**Актуальность** игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. 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.

### **2. Цель и задачи**

**Цель работы:** 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
- Выделить особенности использования игровых технологий в обучении детей с ОВЗ

### **3. Целевая группа**

Учащиеся начальных классов, дети в возрасте 7 – 8 лет

### **4. Реализация**

У детей с ОВЗ мотивация к учебной деятельности развивается медленно и с определёнными трудностями. Отношение к учебной деятельности детей с ОВЗ характеризуется неустойчивостью, изменяется под влиянием ситуации успеха или неуспеха, смена обстановки, степени контроля со стороны учителя.

Одним из путей повышения активности и пробуждения интереса у детей с ОВЗ к учебному предмету является дидактическая игра, которая способствует созданию у школьников положительного эмоционального настроения, вызывает добросовестное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторять один и тот же материал.

Что же такое дидактическая игра?

**Дидактическая игра** (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет,

классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Игра дает возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания; это своеобразный тестовый контроль, проверка усвоения изученного материала, навыков говорения. Я обучаю детей 1 класса. В моей практике было много учащихся в ОВЗ. Игры я провожу и на уроке, и во внеурочное время, как внеклассное мероприятие. Игровые приемы активизируют стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создают условия равенства в партнерстве, разрушают традиционный барьер между учителем и учеником. Подбадривание учащихся, поощрение их деятельности необходимы для устного протекания игры, создания правильных межличностных отношений в коллективе.

Перейдем к некоторым примерам игровых приемов по развитию мышления для детей с ОВЗ, которые использую в работе:

➤ **Игровые разминки**

Примеры игровых разминок:

✓ «Волшебные буквы»

Цель: формировать умения составлять и преобразовывать слова.

Содержание игры: в слове “рой” замени букву, обозначающую первый согласный звук, на “п” (пой); в слове “пей” - на “л”. В слове “лай” замени букву, обозначающую первый согласный звук на “м” (май).

✓ «Веселые задачи»

Цель: развитие логического мышления.

Детям предлагается коллективно у доски решить веселые задачи.

- К крокодилу Гене на новоселье приехали его родственники крокодилы, а к Чебурашке приехали его родственники Чебурашки. Крокодилов

приехало 5, что на 3 меньше, чем Чебурашек. Сколько зверей сядет за праздничный стол? (15 зверей.)

✓ «Доскажи словечко»

Цель: развитие мышления, речи

- Жеребенок с каждым днем

Подрастал и стал... (конем)

✓ «Продолжи ряд»

Задаётся ряд с определённой последовательностью цифр. Дети должны понять закономерность построения ряда и продолжить его.

Например, 1, 3, 5, 7... 1, 4, 7... 1, 5, 9... .

✓ «Кто больше?»

Цель: развитие мышления, классификация и обобщение

Учитель показывает (впоследствии - называет) предмет. Задача учащихся - назвать как можно больше признаков предмета (каков он).

(Цвет, размер, форма, масса, качество поверхности, блеск, материал изготовления, функция и др.).

✓ «Сравни»

Учитель называет (показывает) детям предмет, ребята называют предмет, сходный с данным по какому-либо признаку, но называют и отличие этих предметов.

(Цвет, размер - длина, ширина, высота, глубина; форма, масса, материал).

✓ «Говори наоборот» (Антонимы)

Цель: развитие мышления, воображения.

Большой – маленький, толстый – тонкий.

✓ «Грамматическая арифметика»

Детям предлагается произвести арифметические действия со словами и буквами и получить новые слова:

- Земля+нос-ос+ика=?
- Череп – п + муха = ?
- **Фонетические игры** – игры-загадки, имитации, соревнования, игры с предметами, на внимательность.

Примеры фонетических игр:

- ✓ «Какой звук я задумал?» (игра-загадка). Учитель называет 5 слов, в которых встречается один и тот же звук: осел, слово, насос, осень, слива.

➤ **Лексические игры**

- ✓ игры на карточках,
- ✓ загадки,
- ✓ головоломки,
- ✓ сканворды ,
- ✓ чайнворды

## 5. Результаты

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, использую ресурсы интернета, различные обучающие платформы

<https://uchi.ru/teachers/stats/main>

<https://education.yandex.ru/lab/classes/357982/lessons/mathematics/complete/>

<https://learningapps.org/?register> <https://www.yaklass.ru/>

<https://nsportal.ru/yarkeeva-galina-alekseevna>.

Мои ученики с удовольствием выполняют любые задания и упражнения. 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 использованных источников и литературы**

1. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ | ст 5
2. Битянова М.Е. Организация психологической службы в школе. М.1997
3. Братусь Б.С. Аномалии личности.М.1988
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. - М., 1987.
5. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: «Смысл», «Эксмо», 2006. («Библиотека всемирной психологии»).
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
7. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / Под ред. В.В. Давыдова и В.В. Зинченко. - М., 1989.
8. Эльконин Д.Б Психологические игры. - М.: Просвещение, 1978.

Приложение

# Анаграммы

Переставьте буквы, чтобы получились названия весенних цветов.

КАРП+СЕЛО=?

ДОЖ+ПЕНС+НИК=?

ПАН+ТЮЛЬ=?



«Анаграммы».  
Решите анаграммы

**НИАВД – ДИВАН**  
**СЛОТ -СТОЛ**  
**РАКЫШ - КРЫША**  
**ГИАР -ИГРА**