

Использование игровых технологий в профессиональном обучении лиц с ментальными расстройствами.

Кожемякина Анастасия Андреевна

Абитуриент

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

E-mail: anastasiakozhemyakina12@gmail.com

Игровые технологии - уникальная форма обучения. Их использование в работе позволяет решить ряд важных задач:

- сделать интересной и увлекательной работу учащихся, даже будничные шаги по усвоению материала учебных предметов;
- активизировать все психологические процессы и психофизические функции ребенка через эмоциональность игрового действия;
- способствовать использованию знаний в новой ситуации.

Когда же речь идет об организации обучения учащихся с интеллектуальными нарушениями, актуальность использования игровых технологий в деятельности педагога возрастает в разы.

Во-первых, в обучении умственно отсталых обучающихся существует единство образовательных, воспитательных и коррекционных задач. Коррекционная направленность образовательного процесса находится в приоритете как в урочной, так и во внеурочной, и в воспитательной деятельности. Если же говорить о специально организованных коррекционных занятиях педагога-психолога, учителя-дефектолога, учителя-логопеда, то там для решения специфических коррекционных задач (развитие памяти, мыслительных процессов, эмоционально-волевой сферы, моторики и т.п.) используется учебный материал. На его основе специалисты создают игровые ситуации, придумывают разнообразные, дидактические, игровые упражнения.

Во - вторых, все учащиеся с нарушением интеллекта имеют общие проблемы в развитии психических процессов, эмоционально-волевой и двигательной сферы, речевом развитии. Игра - самое эффективное средство для коррекции всех имеющихся недостатков психофизического развития. В игровой деятельности можно избежать переутомления ребенка, повысить его работоспособность, вызвать эмоциональный отклик, пробудить интерес и повысить мотивацию к деятельности.

В - третьих, умственно отсталый ребенок не осознает ценности получаемых знаний, не стремится их запомнить и применить. Использование игры при усвоении и закреплении полученных знаний помогает ему увидеть, как знания могут быть применены в жизни или деятельности. Игровые технологии могут быть инструментом актуализации знаний, осуществления межпредметных связей.

Требования:

- соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
- учет структуры дефекта;
- подбор игрового материала с постепенным усложнением;
- связь содержания игры с системой знаний ребенка;
- соответствие игры коррекционной цели занятия;
- учет принципа смены видов деятельности.

Ожидаемые результаты:

1. *Учебная мотивация.* Повышение уровня мотивации учебной деятельности, усиление ее внутренней направленности, повышение продуктивности усвоения предметных базовых учебных действий.

2. *Внимание.* Увеличение объема и усиление устойчивости, концентрации, распределения и переключаемости внимания.

3. *Память.* Повышение уровня моторной, образной (зрительной, аудиальной, осязательной), эмоциональной и словесно-логической памяти. Развитие кратковременной и долговременной, произвольной памяти.

4. *Восприятие.* Компенсация и развитие зрительного, слухового и осязательного восприятия.

5. *Мышление.* Компенсация и развитие форм мышления: понятие, суждение, умозаключение; операций мышления: анализ, синтез, сравнение, обобщение; видов мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного, словесно-логического [1, 3].

Использование в обучении **интерактивного стола** имеет ряд преимуществ:

1. Расширяются возможности предъявления учебной информации;
2. Существенно повышается мотивация **детей к обучению**;
3. Происходит активизация **познавательной деятельности обучающихся**;
4. Происходит формирование **рефлексии**. Имеется возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана.

Интерактивный стол позволяет управлять изображением с помощью пальца, без специальных маркеров. Причем достаточно легкого касания, не обязательно нажимать на поверхность, что удобно для учащихся. Кроме того, **стол распознает** одновременно несколько касаний, благодаря чему обучающиеся могут работать у **стола вчетвером**, следовательно, можно организовать групповые формы занятий.

Использование в работе **интерактивного стола позволяет развивать умение** ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, **развивать умения**, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических **средств**. Использование **стола «Коллибри»** на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к **деятельностному**, при котором учащийся с ОВЗ становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний моими учениками. Обучение становится более качественным, **интересным и продуктивным** [2, 3].

Таким образом, игра содержит в себе несколько основных составляющих:

- Образы.
- Игровые процессы.
- Замена настоящих вещей условными.
- Естественная коммуникация между участниками.
- Условный сюжет [4, 3].

В связи с этим особенно актуальным является вопрос диагностики уровня сформированности базовых учебных действий обучающегося с умственной отсталостью младших классов. Мониторинг формирования базовых учебных действий строится на основе деятельностного подхода к обучению и реализует коррекционно-развивающие принципы обучения школьников с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Согласно теории Л.С. Выготского, А. Н. Леонтьева процессы обучения и воспитания не сами по себе развивают человека, а лишь тогда, когда они имеют деятельностные формы. Именно собственное действие ребёнка может стать основой формирования его способностей. Значит, образовательная задача состоит в организации условий, провоцирующих детское

действие [3, 3].

Источники и литература

- 1) <https://infourok.ru/sistemnoe-primenenie-igrovyh-tehnologij-v-obuchenii-i-vospitanii-uchashihsya-s-intellektualnymi-narusheniyami-5015147.html>
- 2) <https://www.maam.ru/detskijasad/fototchet-interaktivnyi-stol-sredstvo-razvitija-poznavatelnoi-dejatelnosti-detei-s-ovz.html>
- 3) https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fcsoso.ru%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F02%2F%D2%F0%E8%F4%EE%ED%EE%E2%E0%C3.%C2._-%E4%E8%E0%E3%ED%EE%F1%F2%E8%EA%E0-%C1%D3%C4.pdf&cc_key=
- 4) <https://zaochnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obuchenija/igrovytehnologii-obuchenija/>