

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
«СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА Г. ВИХОРЕВКА»

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА,
КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ
МОТИВАЦИИ У УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ
В КОРРЕКЦИОННОЙ ШКОЛЕ**

Составила:
Янькова Эльвира Михайловна,
Учитель ГОКУ СКШ г. Вихоревка,
I квалификационная категория

Вихоревка, 2023г.

«В игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества»

Ф.Шиллер

I. Игровая деятельность на уроке

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными, запоминающимися, важно не только хорошо знать предмет и уметь интересно рассказывать, но и развивать у учащихся коррекционной школы умение самостоятельно оценивать и отбирать получаемую информацию, что становится важной задачей школы. Чтобы увлечь школьников своим предметом, опыт работы с ними убедительно показал, что школьники охотно и с большим интересом обращаются к играм различного вида и характера.

Современный школьник, в том числе коррекционной школы, перенасыщен информацией, а потому актуальность игры на уроке в коррекционной школе в настоящее время повышается.

Предметно-информационная среда не стоит на месте, она постоянно расширяется во всем мире, и в России в частности.

К сожалению, предлагаемые источники представляют, в основном, материал, не имеющий побудительного действия. Он, скорее, воспринимается школьниками пассивно.

Уникальность дидактической игры очевидна: она эмоционально окрашивает монотонность запоминания, повторения, закрепления любой информации; делает работу школьников интересной, увлекательной, творческой, формирует у учащихся мотивационную готовность к восприятию новых знаний.

Общеизвестно, что игра – это естественная потребность детей с раннего детства и до подросткового возраста, неотъемлемая часть его приобретенного опыта. А потому, учитель организует игру, опираясь на естественные потребности ребенка.

На уроке учитель – субъект, а ребенок, соответственно, объект. Эти отношения трудно изменить т.к. учитель дает ребенку то, что, как он считает, ему нужно. А в игре все решается по – другому: там ребенок создает свой мир, свою реальность – он меняет отношения.

В 1960-е годы в России получила широкую популярность формула «*учение с увлечением*», автором которой был С.Л.Соловейчик, но просуществовала она недолго, интерес к ней иссяк. И на это есть разные причины:

- во-первых, существует мало дидактических игр по истории. Они бывают неинтересными, малопонятными, сложными в исполнении для детей с умственной отсталостью;

- во – вторых, многие игры можно применять только для какого – то одного определенного этапа урока. Другие этапы урока остаются вне зоны занимательности;

- в-третьих, учитель не решается использовать на уроке игру из-за шума, который ее сопровождает;

- в-четвертых, у учителя (особенно молодого) нет опыта правильной организации и проведения игр.

Исходя из вышесказанного, напрашивается вывод, что нужны игры, простые по содержанию, непродолжительные по времени, не требующие большой и сложной подготовки и оформления и , конечно же, все они должны соответствовать теме урока, решать его цели и задачи. Таким образом, деятельность, которая становится игрой, должна быть не забавной, не развлекательной, а в первую очередь занимательной т.е. интересной, мотивационной, что является фоном для любой игры.

Возможности игровой деятельности на уроке трудно переоценить:

Во-первых игра стимулирует школьника коррекционной школы к обучению, вызывает положительную мотивацию, создает ситуацию успеха у всех ее участников – оценку получит каждый учащийся, развивает коммуникативные способности, а значит обогащает активный словарь, реализует потенциальны возможности ребенка.

Во-вторых, в игре у учащихся активизируются мыслительные процессы, внимание, восприятие, запоминание.

В-третьих, в игре нет «лучших» и «слабых» - все равны, все участники находятся в равных условиях

II. Некоторые варианты адаптированных игр на уроках истории и математики

1. Игра «Пойми меня»

Апробирована в 7, 8, 9 классах.

Цель: развивать память, активизировать словарь, выделять главное.

Учащимся раздаются карточки со словарными словами данной темы. Ученик с карточкой № 1 обращается, например, к соседу со словами: «Пойми меня, (имя). О чем я говорю? Так назывались монголо-татарские племена». (Ответ: орды) Ответивший ученик, в свою очередь, обращается к следующему: «Как назывался сторожевой отряд монголо-татар?» (Караул). И т.д.

Смысл игры: те, кто задают вопросы с помощью описания значения словарного слова, должны сами составить это описание, а те учащиеся, которые слушают описание значения словарного слова, должны это слово назвать.

На последующих уроках эта игра может усложняться: учащиеся по описанию определяют события. Например, «Русские князья, хоть и согласились вместе помочь половцам, да были в ссоре друг с другом, не смогли они договориться между собой, кто будет командовать сражением. Каждый князь со своей дружиной сражался отдельно от других. Закончилось это сражение полной победой монголо - татар. Русские князья попали в плен. Монголо-татары бросили их на землю, а сверху соорудили помост из бревен, на котором устроили пир. Русские князья все погибли. Так бесславно закончилась битва...?»

После того, как учащиеся усвоят навык описания значения словарных слов и выделять главное в событии и определять это событие, можно переходить к составлению кроссвордов

2. Игра «Чистая доска»

Апробирована в 9 классе по темам: «Экономическая политика советской власти (военный коммунизм)», «Новая экономическая политика (НЭП)».

Условия игры - к концу урока на доске не должно остаться ни одной таблицы. Игра воспитывает самостоятельность, развивает умение ориентироваться в тексте, находить нужный абзац, определять главную мысль абзаца, умение передавать по лученную информацию. Таблицы используются двух цветов: розовые – для хорошо успевающих учащихся, голубые – для слабо успевающих.

На доске размещены таблицы, соответствующие заголовкам абзацев в учебнике, которые выделены особым шрифтом. Ученики находят абзац, читают, дают ответ. Если он верный, таблица убирается.

1) «Новая экономическая политика»

НЭП - ?	Вводился продовольственный налог.	Батраки - ?
Разрешена свободная торговля	Предприятия передавались в частную собственность	Отменена обязательная трудовая повинность
Проведена денежная реформа	Отменены все бесплатные услуги	Положительные результаты НЭП

2) Экономическая политика советской власти (Военный коммунизм)»».

Отмена частной собственности	Военный коммунизм	Положение рабочих
Обязательная трудовая повинность	Запрет торговли	Отмена денег

3) «Достижения в науке и технике в 50-60-е годы».

Игорь Васильевич Курчатов	Атомная энергия	Атомный реактор В каком году?
Атомная бомба В каком году?	Первая атомная электростанция В каком году?	Лайнеры ?
Компьютер?	Э В М ?	Первый в мире атомный ледокол?
Атомный подводный флот?	Первый телевизор	Изменения в авиации
Академгородки		

3. Обратный вариант этой игры - «Доска знаний»

По ходу изучения нового материала: это может быть объяснение самого учителя и выборочное чтение указанных абзацев самими учащимися с последующим определением главной мысли абзаца, вывешиваются данные таблицы с определенной последовательностью.

В обоих вариантах игры может быть использовано опережающее задание. Например, «Игорь Васильевич Курчатов».

4. Игра «Курсанты – гардемарины в навигацкой школе»

Апробирована в 8 классе.

Тема урока: «Победа русского флота. Окончание Северной войны».

На урок в класс приходит «слуга государев» - учитель математики, у которого на голове белые букли, темная накидка. Он обращается к «гардемаринам» с задачей, по условию которой они должны посчитать численность российского флота к Гангутскому сражению. На свитке написано условие задачи, которое читает «слуга государев» и прикрепляет к доске.

**К Азовскому походу было построено 2 фрегата и 22 галеры.
К 1714 году фрегатов стало в 8 раз больше, а галер – на 77 больше.
Да еще построено 300 скампавей и 1300 стругов.
Какова стала численность русского флота?**

Учащиеся с удовольствием решают задачу и докладывают «слуге государеву» ее ответ.

5. Игра с элементами театрализации «Хоровод Приангарья»

Апробирована в 7 классе.

Тема урока: «Обычай славян».

Цель игры: несет динамическую разрядку, несет дополнительные знания о прошлом родного края.

Учащиеся встают в круг. Одна из выбранных пар сопровождает движениями текстовое содержание хороводной песни. Все участники хоровода подпевают повторы.

«В хороводе были мы, (2 раза)

Были мы, были мы,

Были мы, были мы.

Кого надо видяли, (2 раза)

Видяли, видяли,

Видяли, видяли.

Видяли мы парочку, (2 раза)

Парочку, парочку,

Парочку, парочку.

Кавалера с барышней, (2 раза)

С барышней, с барышней,

С барышней, с барышней

Встань-ка, пара, повернись, (2 раза)

Повернись, повернись,

Повернись, повернись.

Вдвое, втрое поклонись, (2 раза)

Поклонись, поклонись,

Поклонись, поклонись.

6. Игра «Расшифруй название»

Апробирована в 7 классе.

Тема: «Владимир Мономах».

Цель: развивает внимание, мотивационную готовность к уроку, логическое мышление.

На доске зашифровано название темы урока, оно составлено из старославянских букв:

Веди, Люди, Аз, Добро, Иже, Мыслете, Иже, Рцы

Мыслете, Онъ, Нашъ, Онъ, Мыслете, Аз, Хмера.

7. Игра «Морской бой»

Апробирована в 9 классе.

Тема: «Окончание Северной войны. Победа русского флота».

Цель: закрепить полученные знания, развивать умение отвечать на поставленный вопрос, кратко описывать события.

Перед вами шведская эскадра. Наша задача выбить шведские корабли из Балтийского моря. Для этого нужно ответить на вопрос, который вы должны выбрать по номеру корабля. Если ответили правильно – корабль разбит. Побеждает тот, кто больше выбил кораблей.



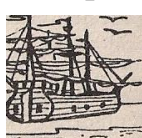
1



2



3



4



5



6



7

- 1) Что означает слово «эскадра»?
- 2) Что означает слово «штиль»?
- 3) Где происходило главное морское сражение?
- 4) Опишите морской рукопашный бой.
- 5) Когда началась и окончилась Северная война?
- 6) Какие цели, поставленные Петром I, были достигнуты в ходе Северной войны.
- 7) Какие территории получила Россия после подписания мирного договора?
- 8) Сколько лет длилась Северная война?
- 9) Почему русской эскадре удалось победить мощный шведский флот?
- 10) Что означает выражение «Русский орел не мух ловит»?

Вопросы синего цвета для слабо успевающих учеников.

8. Игра с элементами театрализации «Бородино»

Апробирована в 8 классе. Эта игра требует предварительной подготовки: нужно из картона изготовить кивера – атрибут гусара, улана; прочитать стихи М.Ю.Лермонтова «Бородино», выучить заданные отрывки.

Тема: «Бородинская битва».

Цель: осуществляется межпредметная связь, воспитывает у учащихся творческие способности, развивает память, речь, снимает напряжение, развивает логическое мышление, вызывает чувство причастности к историческому событию, имеет большое воспитательное воздействие.

Под музыку народной песни «Солдатушки - браво ребятушки», учащиеся надевают кивера, подходят и усаживаются в круг. Один из учащихся начинает читать свой отрывок из стихотворения «Бородино».

Скажи-ка, дядя, ведь недаром Москва, спаленная пожаром, Французу отдана. Ведь были ж схватки боевые, Да, говорят, еще какие! Недаром помнит вся Россия Про день Бородина.	О какой известной схватке русских с французами идет речь в этом отрывке? (Оставление Москвы, Бородинский бой)
Мы долго молча отступали Досадно было – боя ждали. Ворчали старики: «Что ж мы? на зимние квартиры? Не смеют, что ли, командиры Чужие изорвать мундиры О русские штыки?!»	О чем говорят вам эти строки? (Русская армия отступала для того, чтобы соединились армия Барклай – де – Толли и Багратиона, т.к. к началу войны армии были разрозненны.)
Два дня мы были в перестрелке Что толку в этакой безделке Мы ждали третий день	(Бой под Смоленском)
И вот нашли большое поле: Есть разгуляться где на воле! Построили редут.	Поле, недалеко от села Бородино, которое осматривал Кутузов. На этом поле произошло историческое сражение.
И молвил он, сверкнув очами: «Ребята! не Москва ль за нами? Умремте ж под Москвой. Как наши братья умирали!» И умереть мы обещали, И клятву верности сдержали, Мы в Бородинский бой	Кто и где сейчас дают клятву верности?

9. Игра «От первого лица»

Апробирована в 8 классе.

Тема: «Правление Екатерины Второй».

Тема: «Петр 1». и др. исторические личности.

Рассказать об историческом герое от первого лица: «Я – Екатерина Вторая ...», «Я Петр Алексеевич Романов ...».

10.Игра «Двенадцать месяцев»

Апробирована на уроке математики в 5 классе

Тема «Римская нумерация»

Поиграем в 12 месяцев. Каждый из детей получает карточку с одним из этих месяцев. Следует определить какой это месяц. Учитель читает стихотворение, а дети поочередно выходят к доске и встают друг за другом.

Встань-ка, месяц наш ЯНВАРЬ,
А за ним, дружок ФЕВРАЛЬ.
Вас догонит месяц МАРТ.
Самый теплый этот брат –
Начинает он капель,
Дружит братец с ним АПРЕЛЬ.
Ну, а МАЙ.....
Зовет ИЮНЬ.....
Греет летом всех ИЮЛЬ.
Осень славит месяц АВГУСТ,
Плачет дождик в сентябре.
Ну а бусы от рябины
Мы получим в ОКТЯБРЕ.
Вот и лед на реках встал –
НОЯБРЬ Зимушку позвал.
Она приходит в ДЕКАБРЕ,
Когда деревья в серебре.
(последние строки проговариваем все вместе)
Встали дружно братья в ряд
Римских цифр большой отряд!

11.Игра «Путешествие к друзьям»

Апробирована в 7 классе

Тема: «Сложение и вычитание мер времени»

Цель: научить пользоваться ж/д билетом, определять время начала, продолжительности пути и его окончания.

В билет вносятся временные данные, дети подсчитывают время в пути или продолжительность пути

РЖД АСУ ЭЛЕКТРОННЫЙ «ЭКСПРЕСС» ПРОЕЗДНОЙ БИЛЕТ
2007244359

поезд	отправление				вагон	Цена (руб)		Кол-во человек	Вид документа
						билет	плацкарта		
071	2017 год				№ тип			01	Контрольный купон АО «ФПК» Инд 77087096
	число	месяц	часы	минуты	06 П	000630	000360		Полный
	24	11	14	44					
	Вихоревка-Нижеудинск								
Места:	031				ФПК восточно-сибирский				
	Клочкова Карина								
прибытие	В 21 : 44							время в пути:	

III. Выводы и обобщение

В результате анализа использования игр на уроках в коррекционной школе, можно сказать, что игры или игровые ситуации направлены на развитие воображения у учащихся. Кроме того, они обеспечивают занимательность обучения и, таким образом, мотивируют, стимулируют и активизируют познавательные процессы школьников – внимание, восприятие, мышление, запоминание. Игра позволяет проявить самостоятельность и инициативу, повышает прочность знаний, через которые приближает ребенка к жизни. И чем старше дети, тем их интерес содержателен и серьезен.

Одним из главных достоинств игры является повышение интереса к предмету практически у всех учащихся класса.. Игра позволяет гармонично сочетать эмоции и логику, и что немаловажно, осуществить педагогическую коррекцию, в этом ее уникальность.

В имеющейся методической литературе по преподаванию истории в коррекционных школах восьмого вида отмечается недостаток методических пособий с описанием дидактических игр для обучения детей с ограниченными возможностями здоровья. Поэтому учитель – дефектолог, как правило, пользуется методическими пособиями для общеобразовательных школ, адаптируя и апробируя имеющиеся в них предложенные дидактические игры – что дает возможность для дальнейшей работы в этой области: не останавливаться на достигнутом и искать новые формы, методы и технологии адаптации дидактических игр.

Литература:

1. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Изд-во «ВЛАДОС – ПРЕСС» Москва, 2003г;
2. Ворожейкина Н.И. Дидактические материалы по истории России. Москва «ВЛАДОС», 2003г;
3. Гельфман М.Г., Рябинин Б.С. Игры и упражнения для маленьких и больших. Изд-во Просвещение, Москва 1969г;
4. Добролюбова В.Н. Студеникин М.Т., Москва, «ВЛАДОС», 2001г;
5. Соловьева Т.А., Рогалева Е.И. Исторические темы курса «Окружающий мир». Деятельностный развивающий подход. Москва, «ВАКО», 2006г;
6. Курдюмова Н.А.. Коррекционно-развивающее обучение на уроках математики 5-6классы, Москва «Школьная пресса» 2002г;
7. Шатилова А.С. Шмидтова Л.М. Занимательная математика, Москва «АЙРИС- ПРЕСС», 2006г;
8. Юдин Г.Н. Заниматика. Москва, «РОСМЭН», 2006г.