**«Игровая технология как повышающий фактор эффективности коррекционно-педагогической работы в начальной школе»**

**«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная** **задача обучения»**

**К.Д.Ушинский**

 Опыт моей педагогической деятельности 26 лет. Из них 22 года учителем начальных классов в общеобразовательной школе: успешно обучала детей в школе №1 города Шебекино Белгородской области, где наполняемость класса составляла 42 ребёнка, и в Брянсколипяговской неполной средней школе Вейделевского района, где наполняемость классов-комплектов составляла от 15 до 2 детей. Два педагогических образования и постоянная работа над повышением уровня педагогического мастерства всегда позволяли добиваться высоких результатов в обучении младших школьников. На районном уровне обобщила опыт «Игровая методика в обучении младших школьников», но был перерыв в педагогической деятельности. Второй год я работаю учителем в школе-интернате города Валуйки. Работая 4 года воспитателем в этом учреждении, я убедилась, что детям с интеллектуальными нарушениями технология игры в коррекционно-педагогической работе просто необходима. Поэтому второй год я работаю по самообразованию над проблемой «Игровая технология как повышающий фактор эффективности коррекционно-педагогической работы в начальной школе». Применение этой технологии в учебной деятельности позволило улучшить качество знаний от 43% до 60% как классному руководителю и до 83% как учителю начальных классов. И сегодня я делюсь приобретённом опытом по теме, анализируя данную проблему.

**Учиться можно только весело.**

**Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом.**

Анатоль Франс

Согласно Концепции модернизации образования генеральной стратегией российского общества на современном этапе является равный доступ молодых людей к полноценному качественному образованию в соответствии с их интересами и склонностями, независимо от материального достатка семьи, места проживания, национальной принадлежности и состояния здоровья.

Доступ к образованию распространяется и на людей с ограниченными возможностями здоровья, среди которых основную долю обучающихся представляют дети.

Основная цель образования – обеспечение доступа к качественному образованию детей с ограниченными возможностями здоровья, формирование коммуникативной компетенции для их максимальной адаптации и полноценной интеграции в общество.

Школа не может дать человеку запас знаний на всю жизнь. Но она может и должна развивать и корректировать познавательные интересы и способности обучающегося, привить ему ключевые компетенции, необходимые для дальнейшей адаптации в обществе.

Задачи образования

- создание эффективной системы психологопедагогического и медикосоциального сопровождения обучающихся, с целью максимальной коррекции недостатков их психофизического развития;

- формирование у всех участников образовательного процесса толерантного отношения к проблемам детей с ограниченными возможностями здоровья.

А от решения этих задачи во многом зависит, чем будут заниматься повзрослевшие школьники, какую профессию изберут, и где будут работать.

Сегодня в центре внимания - обучающийся, его личность, неповторимый внутренний мир.

Поэтому основная цель современного педагога - выбрать методы и формы организации учебной деятельности обучающегося, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития и коррекции личности обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Самые большие возможности для развития предоставляет игровая деятельность.

Игру, как метод обучения передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Широкое применение игра находит и в современной педагогике.

Психологи доказали:

- в игре интенсивно развивается психика,

- в игре с максимальной эффективностью работает память, мышление, восприятие,

- в игре ребёнок проявляет больше произвольности, он больше запоминает, лучше выполняет задание.

- в условиях игры обогащается запас знаний ребёнка о мире.

Значение игры в учебном процессе невозможно исчерпать и оценить только развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен что, являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в обучение и творчество.

Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс.

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений.

В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво.

 В педагогике игра рассматривается с разных сторон:

Игра - как средство воспитательно-образовательной работы, позволяющее дать детям определенные знания, умения, воспитать заранее намеченные качества и способности;

Игра - как форма организации жизни и деятельности детей, когда в свободно избранной и протекающей игре, направляемой педагогом, складываются определенные отношения между детьми, личные симпатии и антипатии, общественные и личные интересы.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.

Функции игры как педагогического феномена:

**Развлекательная.**

Основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес.

**Коммуникативная.**

Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.

**Самореализация в обществе**

Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат.

**Игротерапевтическая.**

Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.

**Диагностическая.**

Это деликатный, гуманный способ понаблюдать за ребёнком, лучше узнать его интересы и выявить волнующие его проблемы. В процессе занятий легко проявляется характер межличностных отношений и реальное положение воспитанника в коллективе, в семье.

**Коррекционная.**

Коррекционные игры способны оказать помощь обучающимся с отклонением в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

**Социальная.**

Формирования личности, как полноправного члена коллектива.

**Классификации педагогических игр.**

В первую очередь следует разделить игры

по виду деятельности – физические (двигательные), интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные.

По предметной области: музыкальные, литературные, математические и т.д

По игровой методике: **предметные, сюжетные, ролевые, деловые,** **драматизации.**

По игровой среде: с предметами и без предметов, настольные, комнатные

**Игра преследует следующие цели:**

* **дидактические:** расширение кругозора, познавательнаядеятельность, развитие общеучебных умений и навыков;
* **воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности;
* **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, умение сравнивать,сопоставлять, развитие мотивации учебной деятельности;
* **социализирующие**: приобщение к нормам и ценностям общества.

Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам.

Каждая игра имеет определённую структуру, характеризующую игру как форму обучения:

- образовательная задача;

- игровые действия;

- правила игры;

- результат.

Но у детей с ограниченными возможностями здоровья, как правило, неустойчивая самооценка, они не верят в собственные силы, эмоционально-волевая сфера у таких детей искажена. У них наблюдаются нарушения координации движений, замкнутость, агрессивность, гиперактивность, медлительность, сниженный уровень памяти, внимания, восприятия, мышления. Все компоненты языковой системы речи ниже возрастной нормы.

Поэтому дети с ограниченными возможностями здоровья не могут играть по правилам, удерживать взятую на себя роль, четко излагать свои мысли. Познавая реальный мир, ребенок проецирует воспринимаемый опыт в игровую ситуацию.

Наша задача – помочь ребенку. Необходимо не только предусмотреть коррекционные проблемы, но и использовать различные приемы и методы воздействия. Необходим комплексный подход к детям с ограниченными возможностями здоровья.

Правила игры:

1. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры.

2. Во время игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу детей.

3. Нельзя во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре школьники должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.

Вывод: Любая игра должна приносить детям удовольствие, радость.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным **направлениям:**

-дидактическая цель ставится перед обучащимися в форме игровой задачи;

-учебная деятельность подчиняется правилам игры;

-учебный материал используется в. качестве ее средства;

-в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

-успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В своей работе я применю следующие **игровые приемы:**

Подвижные игры: физминутки,

Игры-забавы

Имитация движений, звуков стимулирует создание образовательных представлений, которые ложатся в основу формирования ролевого поведения.

После письменных заданий в качестве снимающей напряжение паузы и для развития зрительно-двигательной координации использую Пальчиковые игры

Если необходимо проделать много однообразных упражнений, использую приём «Привлекательная цель». Детям может быть поставлена цель - помочь сказочному герою и т.д.

«Волшебная палочка» Ручка (карандаш) передается по классу в произвольном порядке. Передача сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу. Например, передающий называет на математике: любое число, а принимающий - число на 2 (3, 4) единицы больше (меньше); на уроке письма и развития речи существительное - прилагательное (глагол) к нему; на уроке чтения и развития речи: название сказки, рассказа, повести - одного из персонажей этого произведения.

Приём «Пазлы». (Квадраты Воскобовича/Никитина и пазлы)

**Приём «Путешествие со сказочным героем»** не даст ребёнку скучать на уроке

Также у детей с ограниченными возможностями здоровья, как правило, возникают проблемы в поведении (страхи, повышенная агрессивность, застенчивость, своеволие и др.).

Поэтому широко применяем прием **«Куклотерапия»** по методике известных педагогов-психологов Т.Шишовой и И.Медведевой (Ирина Яковлевна Медведева, Татьяна Львовна Шишова) «Коррекция детских проблем средствами воздействия накуклу как промежуточного объекта взаимодействия ребенка и взрослого».

На уроках развития речи провожу **Речевые игры с элементами куклотерапии,** при этом использую музыку, танец

Вывод: Опыт работы показывает, что целенаправленное, систематическое использование приема «Куклотерапия», позволяет значительно расширить круг знаний об окружающем мире, активизировать развитие речи и в целом повысить эффективность коррекционно-педагогической работы.

Эта работа мобилизует творческий потенциал детей, создает доверительную обстановку в детском коллективе.

Вывод:

- в игре активно обогащается и развивается словарь школьника с ОВЗ. формирует правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметах, окружающего мира;

- систематизирует и углубляет знания о людях разных профессий и национальностей, представление о трудовой деятельности;

- игра помогает детям приспособиться к окружающему миру, сформировать потребность ребенка воздействовать на мир, стать «хозяином» своей деятельности.

- Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, переживаний, связанный с игровыми действиями.

 **А применение игровой технологии даёт хороший результат, улучшая качество знаний и уровень воспитанности**