

Секция «Дефектологическое сопровождение субъектов образования»

Применение игровых технологий в обучении детей с ограниченными возможностями здоровья

Быкова Дарья Андреевна

Студент (магистр)

Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Саранск,
Россия

E-mail: bykova.dascha2013@yandex.ru

В педагогике всегда присутствует необходимость поиска более эффективных ресурсов для решения образовательных задач. Еще более актуальным этот вопрос становится в отношении лиц с ограниченными возможностями здоровья, для которых характерно количественное и качественное отставание в развитии. Таким ресурсом является игра. Ценность игры заключается в том, что она предоставляет условия для приобретения новых знаний и способностей, получения новых эмоциональных впечатлений и выражения собственных эмоций, разнообразия занятий детей в свободное время, усвоения социального опыта и развития интеллектуальных способностей.

Комплекс социально-культурных реабилитационных технологий, в основе которых лежит использование игры определяется как игротерапия. Игротерапия позволяет развивать психические процессы: внимание и память, развивать умственную деятельность, воображение, речь, опорно-двигательный аппарат. Игры воспитывают, развивают, социализируют ребенка. В игре ребенок может быть зрителем, участником под руководством взрослого или самостоятельным участником ролевой игры [1].

Коррекционно-развивающие возможности игры мы применили в экспериментальном обучении младших школьников с задержкой психического развития (ЗПР). В процессе обучения применялись дидактические игры. Дидактические игры способствуют расширению кругозора, познавательной деятельности; формирования определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развития трудовых навыков [2]. Основная цель дидактических игр [U+2012] дать возможность детям с ЗПР участвовать в процессе обучения и воспитания. Игры [U+2012] лучший способ улучшить память у детей младшего школьного возраста. На занятиях использовались игры-упражнения. Во время игры дети запоминают информацию, которая их интересует. Затем подсознание разрабатывает программу, определяющую, как лучше запомнить информацию.

Дидактические игры можно разделить на три основных вида: предметные игры, настольные игры и словесные игры. В предметных играх используются реальные предметы. Действия с предметами помогают определить все свойства и качества предметов, включая форму, вес, размер и текстуру.

Настольные игры – увлекательное занятие для детей. Существуют различные виды: парные картинки, лото, домино. Задачи развития, достигаемые при их использовании, также различаются.

Словесные игры определяются словами и действиями игрока. В этих играх дети учатся думать о вещах, которые они не воспринимают непосредственно в данный момент. Игра учит полагаться на заранее продуманные представления об объектах при решении проблем, где представления подобны обобщенным воспоминаниям. Переход к более общему способу мышления [U+2012] это первый отход ребенка от чисто визуального мышления. Словесная игра требует использования ранее приобретенных знаний в новых связях, в новых ситуациях. В этой игре детям предстоит самостоятельно решать различные мыслительные задачи. Они включают в себя описание объектов, вывод сходства и различия

из описания, группировку объектов по различным сходствам и характеристикам, а также поиск нелогичности в суждениях.

В зависимости от характера игрового действия, игры можно разделить на шесть групп. В зависимости от содержания игры используются различные виды игр: игры-путешествия; игры-предположения; игры-поручения; игры-загадки; игры-беседы; подвижно-дидактические игры.

Приведем примеры игр на развитие зрительной памяти детей с ЗПР.

Игра «Запомни геометрические фигуры». Цель: развитие произвольной зрительной памяти. Оборудование: карточки с изображенными геометрическими фигурами. Инструкция: «Рассмотрите и запомните три карточки. Найди три геометрические фигуры, которые ты запомнил, на этих пяти карточках».

Упражнение «Геометрические гости». Цель: развитие зрительно-образной памяти. Оборудование: три картинки, лист бумаги, цветные карандаши (рисунок 2). Инструкция: Портреты «гостей» по очереди предъявлялись ребенку, и у них было 40 секунд, чтобы запомнить их. «Прибудут странные гости, составленные из геометрических фигур, и тебе нужно внимательно рассмотреть их портреты и запомнить детали их внешности. Закрой глаза, представь, как выглядит первый гость, и нарисуй его!». Других гостей просят рисовать таким же образом.

Рисунок 2 «Геометрические гости»

Таким образом, можно отметить, что использование игровых технологий в процессе образования младших школьников с нарушениями в интеллектуальном и психоэмоциональном развитии играет важную роль. Игры позволяют детям применять знания и навыки в практических ситуациях, что способствует более глубокому запоминанию информации. Кроме того, использование игровых технологий делает процесс обучения более увлекательным и мотивирующим для детей, что дает им больше шансов на успешное освоение новых знаний и навыков.

Источники и литература

- 1) Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. 112 с.
- 2) Инклюзивное образование в детском саду посредством игровых технологий / О. В. Ломакова, Е. В. Гарапучик, И. А. Стрельбицкая // Вопросы дошкольной педагогики, 2024. № 2 (72). С. 27-30.

Иллюстрации

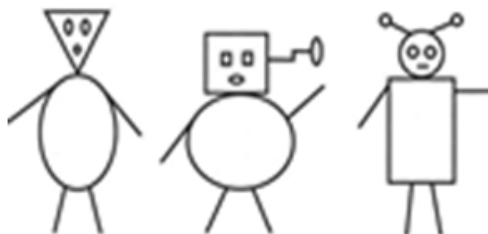


Рис. : Рисунок 2 «Геометрические гости»