

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 17 имени Героя Российской Федерации А.  
Б. Буханова» города Смоленска



**Игровые технологии  
как эффективное средство  
активизации познавательной  
деятельности обучающихся  
в инклюзивном образовании**  
**Горенкова О. Г.,  
учитель начальных классов**

**Отставание в речевом развитии – начало многих форм интеллектуальных, сенсорных и двигательных нарушений.**

У обучающихся с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР) труднее, чем у их сверстников, идёт **формирование базовых компетенций**, им труднее **адаптироваться** к учебным нагрузкам.



## Проблема, стоящая перед учителем класса обучающихся с ТНР:


- помочь обучающимся с ТНР прочно усвоить знания и избежать усталости ,
- сделать так, чтобы обучение было ребятам в радость и вызывало прилив энергии ,
- помочь школьнику с ТНР жить активной, интересной и полноценной жизнью.



В речевом развитии детей с ТНР младшего школьного возраста **большое значение имеет игра.**



Монотонную деятельность по усвоению, повторению и закреплению информации **игра делает положительно окрашенной и увлекательной**, облегчая сложный и утомительный процесс обучения, что повышает мотивацию к учению.



**Л.С. Выготский** в своей лекции «Игра и её роль в психическом развитии ребёнка» утверждал: «С точки зрения развития **игра является** в известном смысле **ведущей линией развития в дошкольном возрасте...**»

Уровень сформированности речи младших школьников с ТНР соответствует уровню развития речи дошкольника.

Также учёный считал, что и **«в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде».**

Следовательно, **педагоги должны использовать все возможности игры** для успешного формирования базовых компетенций у обучающихся.



Все **возрастные** периоды, **следующие за дошкольным**, несмотря на определяющий для каждого из них вид деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность), **не вытесняют** игру, а **продолжают включать её** в процесс развития ребёнка.



**В современной школе, игровая деятельность используется либо в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия или темы учебного предмета, либо в качестве фрагмента урока** (введения темы, объяснения или закрепления материала, тренировочных упражнений, контроля).





**В классе обучающихся с ТНР**  
**важнейшей задачей педагога является**  
**развитие речевых компетенций.**

**Дидактические игры для решения**  
**всех задач речевого развития**



- способствуют развитию **фонематических процессов** и **навыка звуко-буквенного анализа**;
- способствуют **закреплению и уточнению словаря** учащихся, развивают **навык быстрого подбора** наиболее подходящего слова;
- развивают **навык изменения и образования слов**;
- упражняют в **составлении связных высказываний**;
- способствуют **усвоению образа букв**.

Для комфортного **начала урока** можно использовать игру **«Друг»**.



**Добрый день, мой милый друг** (рукопожатие),  
**Посмотри-ка ты вокруг** (участники поворачивают головы из стороны в сторону).  
**Здесь есть ты** (игроки кладут правую руку на плечо соседа).  
**Здесь есть я** (правую руку участники кладут себе на грудь).  
**Будем мы с тобой друзья** (каждый игрок обе руки ладонями соединяет с руками партнёра, руки необходимо держать на уровне груди).

В основе правильного произношения и чтения, а также грамотного письма лежит **навык звукового анализа слова**, который нелегко формируется у обучающихся с ТНР. **В игровой деятельности этот процесс проходит проще.**



## Игры для 1 класса: знакомство со звуками



# Знакомство с гласными звуками в игровой форме



А



О



Э



У



И



Ы

## Проблемная ситуация:

Что случилось? Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

Прописная буква М,

Г ударилась немножко,

Ж рассыпалась совсем!

Потеряла буква Ю

Перекладинку свою!

Очувившись на полу,

Поломала хвостик У!

Ф, бедняжку, так раздуло -

Не прочесть её никак.

Букву Р перевернуло -

Превратило в мягкий знак!

Буква С совсем сомкнулась -

Превратилась в букву О.

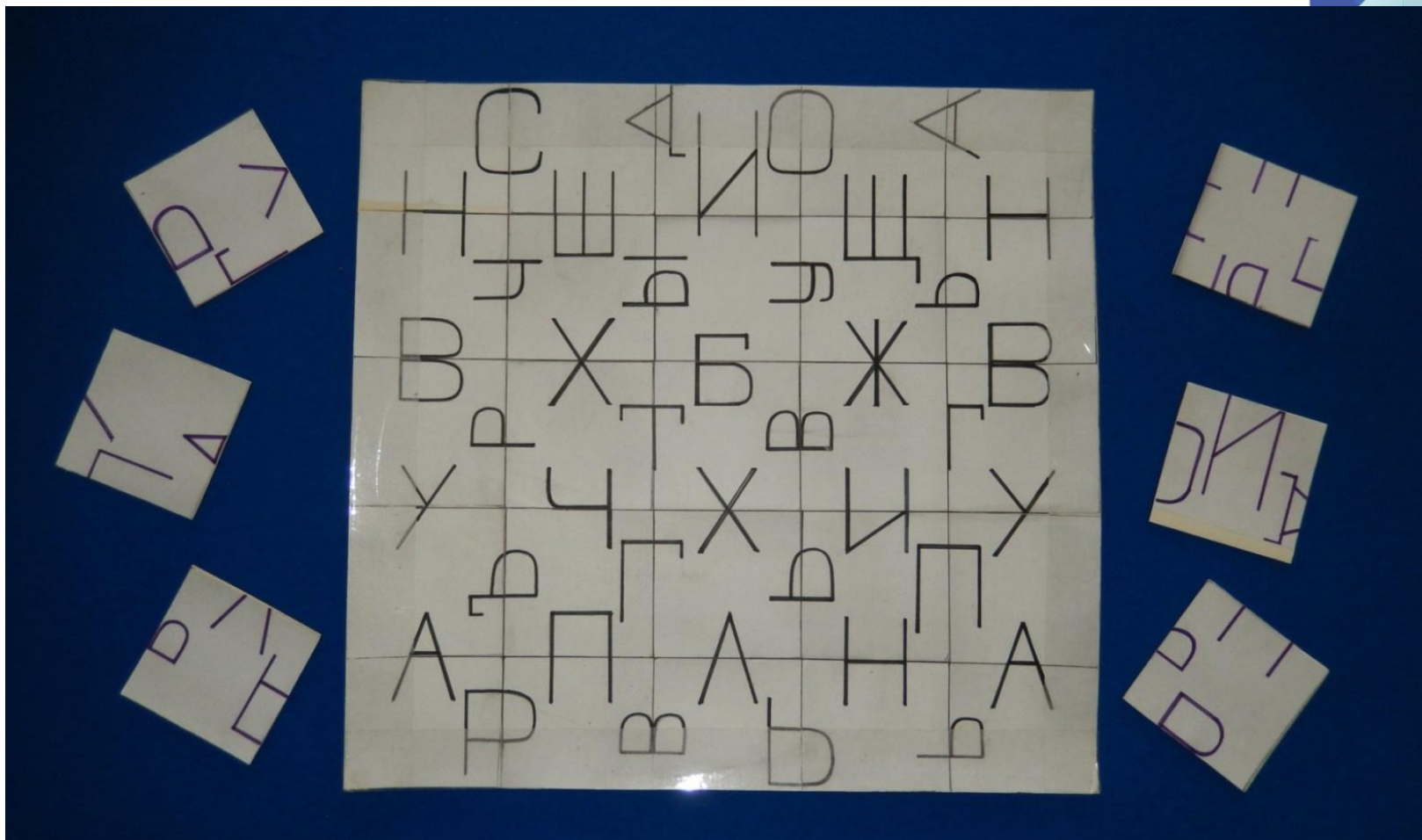
Буква А, когда очнулась,

Не узнала никого!



Ю. Тувим

# Формирование у учащихся образа буквы







Handwritten notes on a grid background, possibly a page from a notebook. The text is written in cursive and appears to be a list or series of entries, possibly related to a study or experiment. The entries are arranged in several columns and rows, with some entries appearing to be repeated or variations of a single entry. The handwriting is somewhat messy and difficult to decipher, but some recognizable words or symbols include:

- Handwritten symbols and characters, possibly representing a list or series of entries.
- Some entries appear to be variations of a single entry, possibly related to a study or experiment.
- The handwriting is somewhat messy and difficult to decipher, but some recognizable words or symbols include:

ДО	ВУ	БО	ЗЯ	УБ	БИ
ВИ	БЯ	БУ	ДИ	ЗА	УВ
ДУ	БА	ДА	УЗ	ДЯ	ВА
ДИ	ЗО	ВЯ	ВО	УД	ЗУ

УВ

ВУ

ДУ

ВА

ЗУ

БА

ЗУ

БИ

ВИ

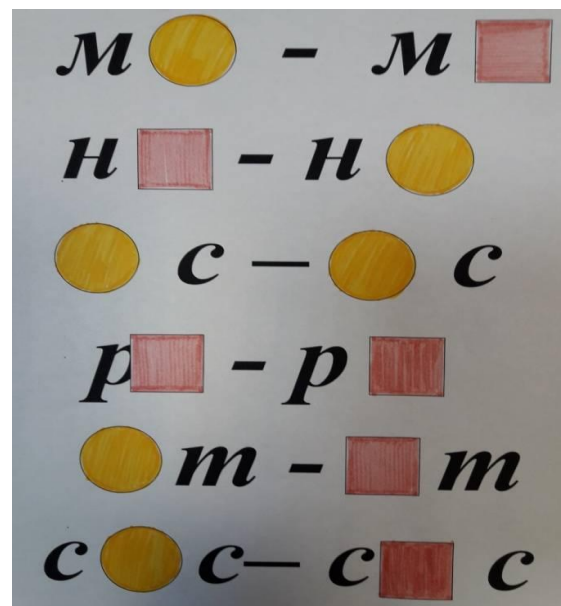
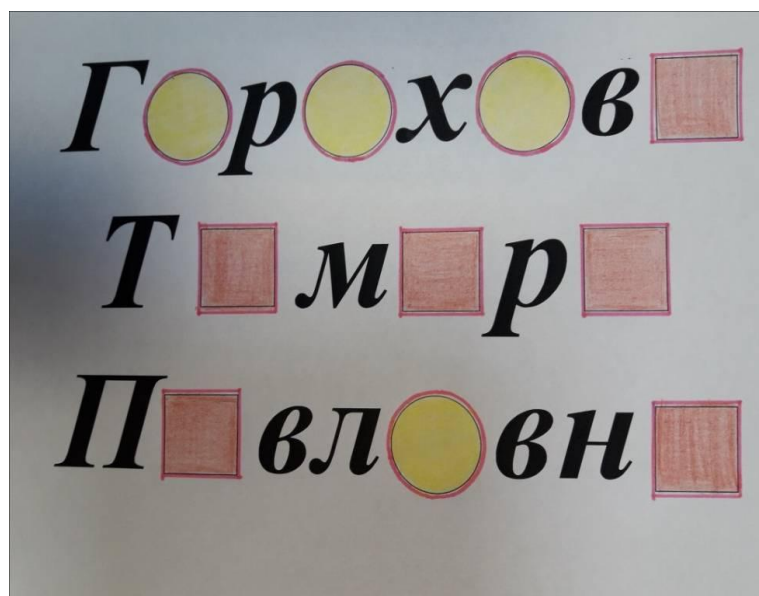
ДУ

ра	ор	ар	ак	ни	ок
ап	па	иг	оп	ин	по
на	ан	ро	ик	ри	ко
пи	он	ка	ип	ки	но

# Усвоение образа буквы: дифференцируем оптически сходные буквы



а и о



## Дифференцируем оптически сходные буквы И и О

кп жжка  
арт ист  
др жжаба  
п ььма  
чг ьсть  
р ьжок

чен к  
м н тка  
б д льн к

# Дифференцируем оптически сходные буквы а и о

рос ой

ё лый

о е ель

е ерев

ор ре

ка ус ный

аэро 2 ор 3

3 ро 3 уар

2 ро 2 уск

3 юль 2 ан

о 3 2 уск

с 2 ор 3 смен

# Дифференцируем оптически сходные буквы б и д



↓ *орога*

↑ *о* ↑ *ры*

↓ *о* ↑ *рый*

↑ *у* ↓ *ильник*

*по* ↓ ↑ *ерё -*

*зовик*



## **Строим буквы (для запоминания образа буквы):**

- составляем прописную букву из элементов буквенного магнитного конструктора на доске;
- выкладываем печатные и прописные буквы из пуговиц, из скатанных комочков салфеток;
- лепим буквы из пластилина.

## **Вспоминаем буквы:**

- пишем букву в воздухе пальцем, ладошкой, носом, носочком ноги;
- выборочно раскрашиваем сектора рисунка;
- закрываем буквенное (слоговое) поле карточками-элементами букв (буквами).

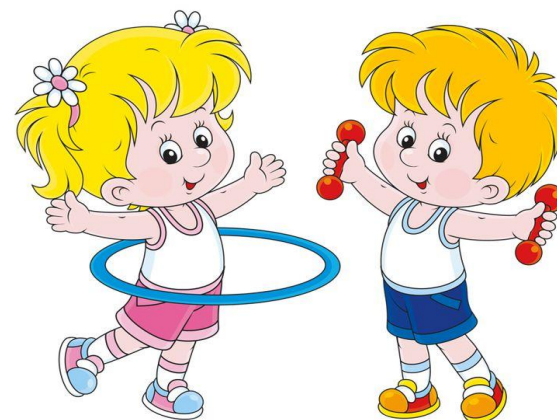


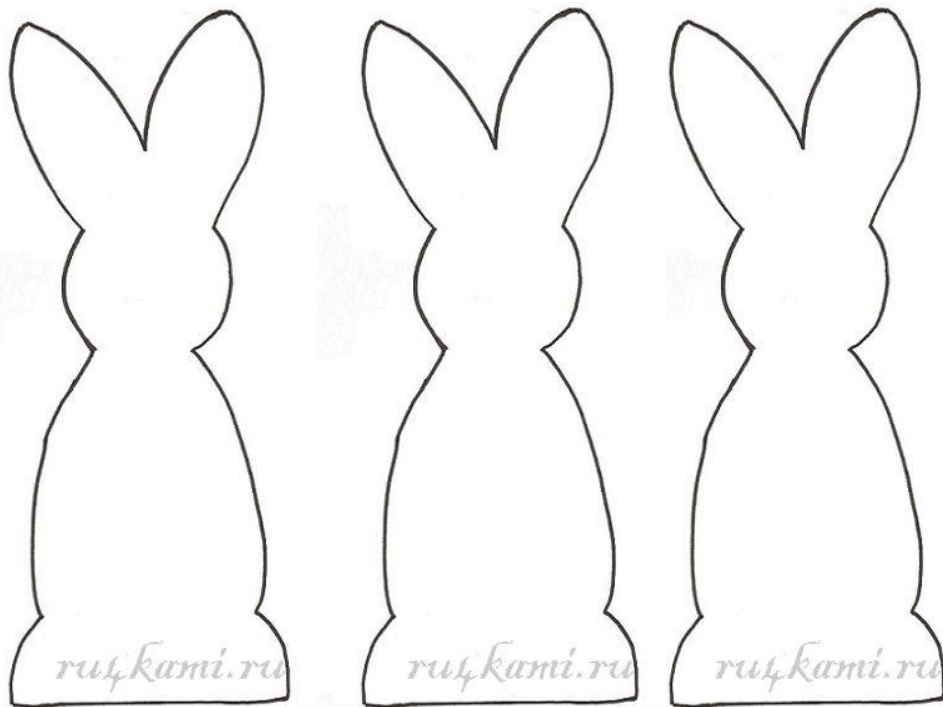
**Для развития пространственных представлений и мелкой моторики использую:**

- танграм;
- комплект «Весёлые клеточки»;
- раскраски;
- картинki-штриховки;
- картинki, предназначенные для безотрывного рисования предметов.



У обучающихся с ОВЗ есть трудности с переключением с одного вида деятельности на другой и с организацией рабочего места. Настроить учащихся на нужные режимные моменты и организовать рабочее место помогают подсказки-картинки.





Подсказки-картинки оказывают помощь в ориентации на листе бумаги. **Обводим шаблоны по краю листа.**



Подсказки-картинки оказывают учащимся помощь в ориентации на листе бумаги.

**Располагаем рисунок в центре листа.**

Большое значение в жизни современного человека имеет **орфографическая грамотность.**



От уровня владения письменной речью во многом зависит не только **уровень образованности, но и успех в карьере.**



Формирование орфографических навыков представляет значительную трудность для обучающихся с ТНР. Как сделать обучение менее трудным и более эффективным?

**Именно в игре ребенок с большим интересом и желанием выполняет то, что вне игры ему кажется очень трудным и неинтересным.**



Древнегреческие философы Платон и Аристотель считали, что **всякое познание начинается с удивления, а удивление есть момент пробуждения интереса к предмету изучения.**

Это положение учитывалось при создании методических пособий: шуточных «запоминалок», предназначенных **для усвоения трудных орфографических правил.**



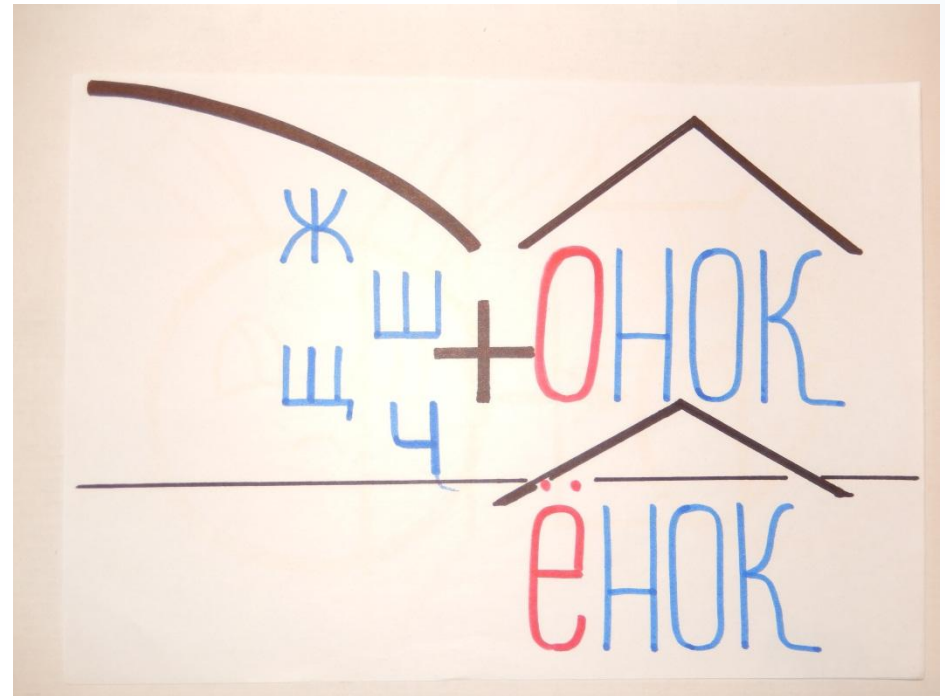
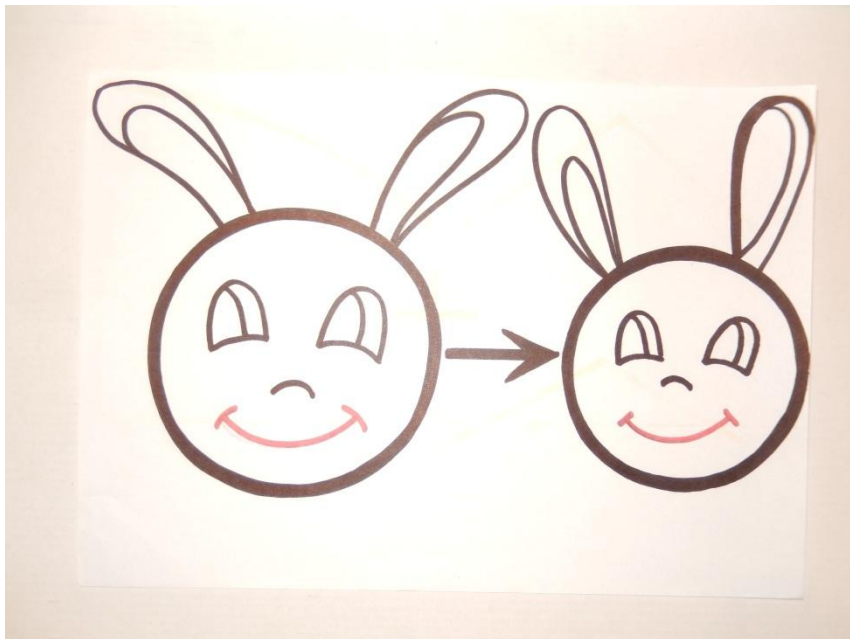


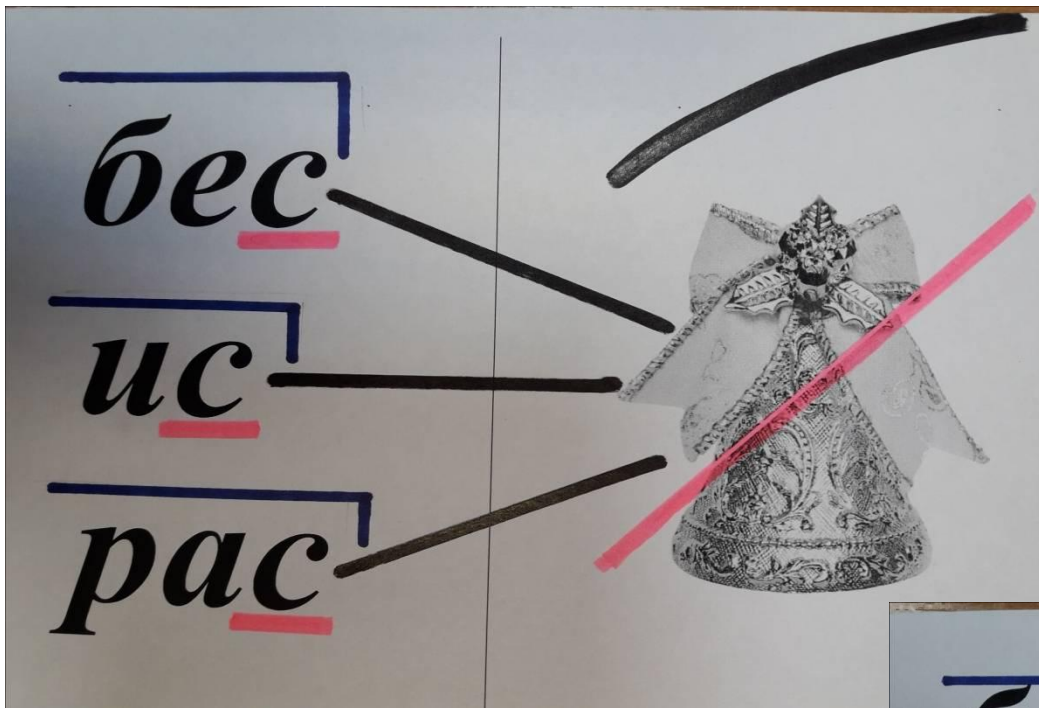
Опорные схемы  
для запоминания  
орфографических  
правил

одеть ≠ надеть

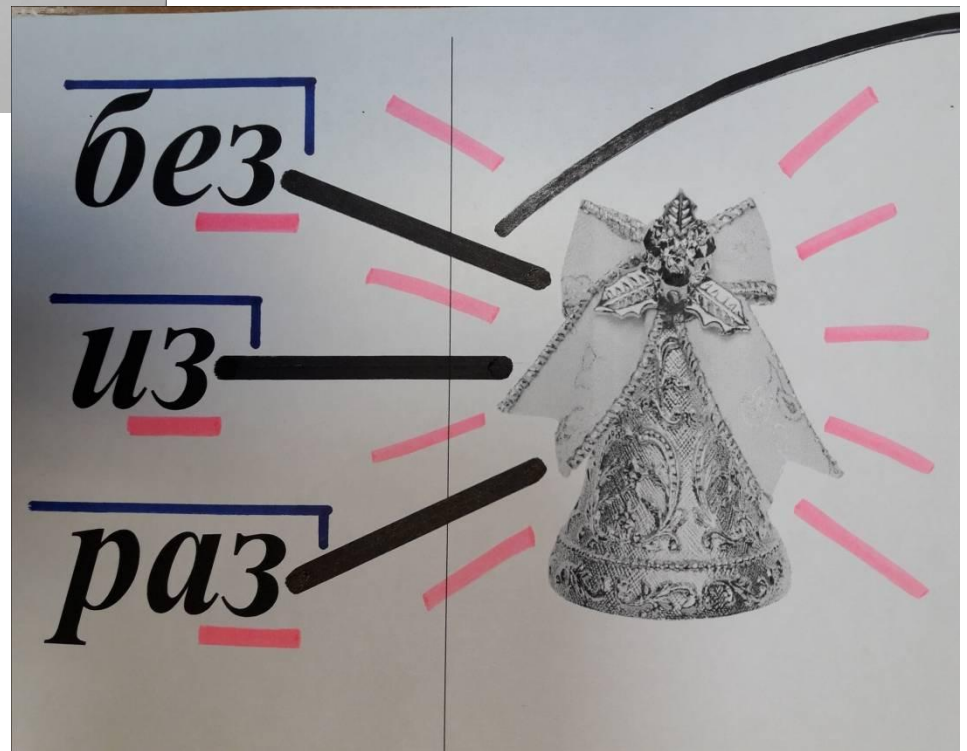
The diagram is a hand-drawn mnemonic on a piece of paper. It is divided into two horizontal sections by a blue diagonal line. The top section features a simple line drawing of a person on the left. To the right of the person, the word 'Одеть' is written in red cursive, with the letter 'О' underlined in blue. Below the word is the question '(кого?)' also in red. The bottom section contains several line drawings of clothing items: a t-shirt, a pair of shorts, a hat, a pair of boots, and a pair of glasses. To the right of these drawings, the word 'Надеть' is written in green cursive, with the letter 'Н' underlined in red. Below the word is the question '(что?)' also in green.

# Опорные схемы для запоминания орфографических правил

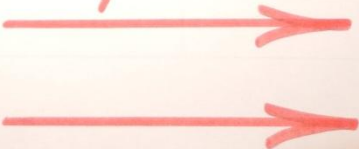




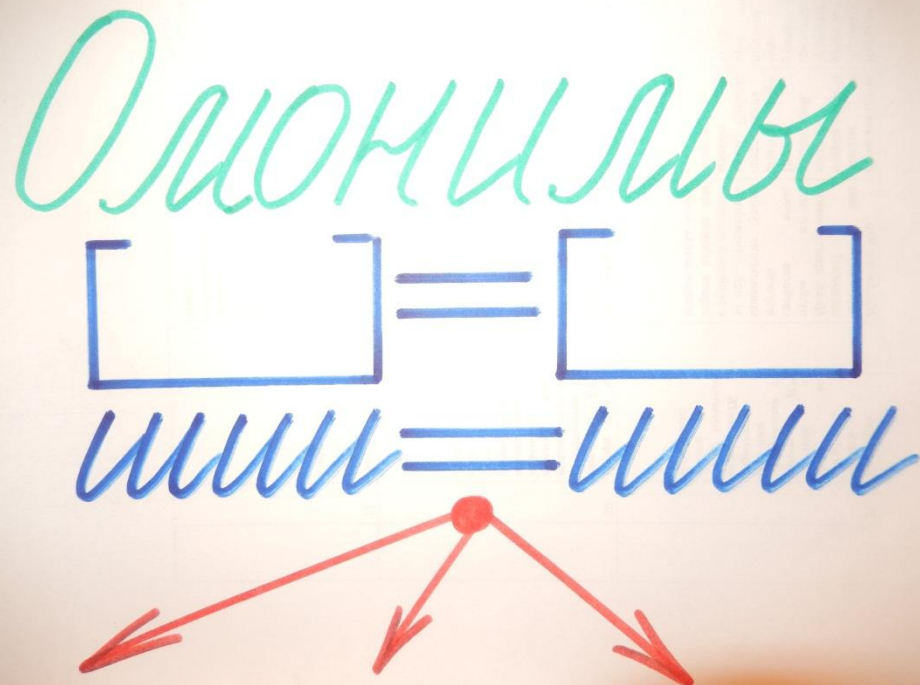
Опорные схемы.  
Лексика в картинках



# Синонимы

1. [ ] = [ ]
  2. оооо = шшш
  - 3!
- 

Опорные схемы.  
Лексика в картинках



# Правило о правописании букв, обозначающих парные глухие-звонкие согласные в корне слова, звучит у нас так:

<b>Говорим</b>	<b>Изображаем</b>
<p>Если на конце слова в корне слышится глухой согласный звук, у которого есть звонкий парный, написание буквы надо проверять.</p> <p>Для этого изменим форму слова</p> <p>или подберём родственное слово, чтобы после согласного звука появился гласный звук.</p>	<p>(руки, сцепленные в замок, образуют дугу – корень слова)</p> <p>(ладонью тихонько похлопываем себя по уху, будто плохо слышим)</p> <p>(изобразить, будто звонишь колокольчиком)</p> <p>(сжимаем ладонь в кулак, оставив один выпрямленный палец, затем показываем ладонь с растопыренными пальцами, т. к. чаще всего формы слова – это формы единственного и множественного числа)</p> <p>(руки, сцепленные в замок, образуют дугу – корень слова).</p> <p>(широко открываем рот, т. к. при произнесении гласных звуков рот широко открыт и струя воздуха не встречает преград).</p>

**Игры** помогают снять скованность, **если исключить из них элемент соревнования**, чтобы не оказывать психологического давления на застенчивых и отстающих учеников, которые боятся не справиться с заданием.



Такие ребята почувствуют себя более уверенно и будут участвовать в игре активнее, если **цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать.**



**Хорошим видом релаксации являются музыкальные игры-паузы, которые снижают утомляемость, несут эмоциональный заряд, служат для формирования фонетических, лексических, грамматических навыков.**





## Дом

Есть в лесу из брёвен дом.  
Есть окошко в доме том.  
Посмотрите в то окно:  
В доме тихо и темно.  
Мы тихонько кулачком  
Постучимся в этот дом.  
Выглянул какой-то зверь.  
«ГАВ,»- сказал и запер дверь.

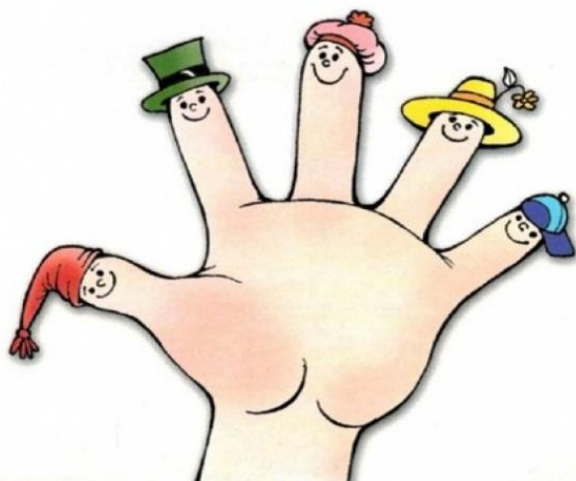


## Цветочек

Цветочек на клумбе растёт и цветёт.  
На солнышке греясь, гостей к себе ждёт.  
К нему прибежал покачаться жучок,  
Качает, качает его ветерок.  
За соком к цветку прилетел мотылёк,  
Качает, качает его ветерок.  
За мёдом к цветку прилетела пчела,  
Чуть-чуть покачалась и мёд собрала.



Заметим, что **музыкально - ритмическая деятельность** ускоряет обмен информацией между левым и правым полушариями, **благодаря взаимодействию которых возможны процессы восприятия, распознавания, мышления, принятия решений.**



# Сюжетно-ролевая игра

- оказывает благотворное влияние на речь,
- формирует произвольность поведения,
- ответственность,
- самостоятельность,
- целеустремленность,
- доброжелательное отношение к партнерам по игре, умение решать конфликтные ситуации,
- умение совместно преодолевать трудности.



**Ролевая игра** помогает учащимся освоить культуру межличностных отношений, овладеть знаниями и опытом выполнения типичных социальных ролей: работника, собственника, семьянина, пешехода.



**Игры-драматизации** – это инсценирование песен, сказок, литературных текстов, потешек.

Работая над выразительностью реплик, мы активизируем словарь учащихся, совершенствуем звуковую культуру речи, грамматический и интонационный строй.

**«Новогодняя сказка  
про Лень»**



**Театрализованная деятельность** направлена также на развитие коммуникативных и двигательных умений и навыков.



**«Новогодняя сказка  
про Леню»**

**Игры – драматизации** способствуют развитию интереса к художественному слову, выразительности речи, развитию речевой активности.

**Белорусская  
сказка  
«Рукавичка»**







«Ах, ярмарка!»


«Новогодняя  
сказка»



Формирование молодого поколения происходит в условиях быстро меняющегося мира: заново выстраивается культура социальных отношений.

Ролевые игры помогают учащимся получить **опыт жизни в многонациональном и многокультурном обществе.**





Для эффективности процессов развития памяти, внимания, воображения умения логически мыслить и **использовать приобретенные знания, умения и навыки** педагоги, обучающие детей с ТНР, должны **создать детям особые условия**. Опыт работы с данной категорией детей подтверждено: при умелом использовании **игра может стать незаменимым помощником педагога**.

**Помните: игра – это искра, зажигающая в детях огонек пытливости.**

# Успехов, дорогие коллеги!



26.10.2017