



Применение игровых  
технологий для развития и  
коррекции познавательных  
процессов на уроках в  
начальных классах  
специальной (коррекционной)  
школы VIII вида

Подготовила учитель начальных классов Кузнецова  
Марина Егоровна





знаний

и нравственных переживаний,  
сделать их активными участниками  
и творцами урока»

«Без педагогической игры на уроке  
Ш.А. Амонашвили.

невозможно увлечь учеников в мир знаний  
и нравственных переживаний,

сделать их активными участниками  
и творцами урока»

Ш.А. Амонашвили.



# Актуальность применения игровых технологий

- - включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;
- - разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету, оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.



# Игровая технология выполняет следующие функции:

- \* Развлекательную (развлечение, пробуждение интереса)
- Коммуникативную (освоение диалектики общения)
- Игротерапевтическую (преодоление трудностей)
- Диагностическую (самопознание в процессе игры)
- Коррекционную (внесение позитивных изменений в структуре личностных показателей)
- Социализации (усвоение норм человеческого общежития)
- Самореализации



# Квалификация педагогических игр

- **1. По области деятельности** игры бывают: физические, трудовые, социальные, интеллектуальные, психологические.
- **2. По характеру педагогического процесса** игры бывают: контролирующие, обучающие, познавательные, развивающие, коммуникативные, диагностические, творческие.



# Квалификация педагогических игр

- **3. По игровой методике** предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации.
- **4. По предметной области** игры бывают: математические, литературные, трудовые, спортивные, народные, экологические.
- **5. По игровой сфере** игры бывают: без предметов и с предметами; настольные; комнатные; уличные; компьютерные.



- **Дидактическая игра** способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторять один и тот же материал без монотонности и скуки.



# Требования к организации игры на уроке:

- Игра должна быть построена на интересе.
- Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности учащихся.
- Игра должна быть доступной для учащихся данного возраста, а цель игры – достижимой.
- Обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа.
- В играх должен присутствовать элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся.





# Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по основным направлениям:

- - дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- - учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- - учебный материал используется в качестве её средства;
- - в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- - успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



# Виды дидактических игр, используемые на уроках

- игры – упражнения;
- игры – путешествия;
- сюжетные (ролевые) игры;
- игры – соревнования.



# Игры по характеру познавательной деятельности

- 1. Игры, требующие исполнительской деятельности.
- 2. Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.
- 3. Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность.
- 4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность.
- 5. Игры, включающие элементы поисковой деятельности.



**Компьютерные ролевые игры** наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче.



# Результат использования игр в процессе обучения

- Приобретение детьми опыта адекватного эмоционального реагирования.
- Происходят позитивные изменения в развитии высших психических функций (мышления, речи, памяти, воображения, внимания), в развитии личности в целом.



- В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».



# Литература

- Н.Х.Антонович «Математические игры для учащихся начальных классов», М., 1995г.
- А.Г. Васильев «Математические соревнования», М., 1970 г
- Л.М. Лоповок «Математика на досуге», М., 2000г
- Интернет-ресурсы: [www.babyblog.ru](http://www.babyblog.ru),  
[www.mywalls.ru](http://www.mywalls.ru), [www.ezotit.ru](http://www.ezotit.ru)