Описание педагогической технологии:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название технологии | Игровая технология |
| 1. | Ф.И.О. автора (ов) технологии | Китаева Татьяна Геннадьевна |
| 2. | Возраст обучающихся | 10-11 лет |
| 3. | Актуальность использования технологии в образовательном процессе обучающихся с ОВЗ | Формирование мотивации учения можно назвать одной из центральных проблем школы для обучающихся с ОВЗ. Формирование мотивации учения – это решение вопросов развития личности. При организации образовательного процесса необходимо, прежде всего, уделять внимание формированию мотивов учения младших школьников. Основными факторами, влияющими на формирование положительной устойчивой мотивации к учению, являются: содержание учебного материала; организация учебной деятельности; коллективные формы учебной деятельности; оценка учебной деятельности; стиль педагогической деятельности учителя, использование образовательных технологий, в частности игровых.  Учебная мотивация сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологией. К таким технологиям можно отнести игровую. Элементы игровой технологии могут быть включены в любой вид деятельности. Применение на уроке элементов игровой технологии – это не элемент развлечения, но и особый метод вовлечения детей в учебную деятельность, метод стимулирования их активности.  Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу обучающихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игровой технологии делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка.  Использование на уроках игровой технологии обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения интересным, создает у обучающихся хорошее настроение, облегчает преодоление трудностей. Игровые технологии используются на разных этапах урока. К примеру, в начале урока включается игровой момент: «Отгадай тему урока», при закреплении изученного материала – «Найди ошибку». Всё это направлено на расширение кругозора обучающихся, развитие их познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие учебных умений и навыков.  Практическое значение проблемы использования игровых технологий определяется, в первую очередь, необходимостью поиска приемов формирования адекватных устойчивых мотивов учения у обчащихся, что в конечном итоге способствует эффективности учебной деятельности детей в целом. В современной школе возникает потребность в расширении методического потенциала использования активных форм обучения, к которым относятся игровые технологии, в повышении мотивации учебной деятельности младших школьников. |
| 4. | Цель и задачи технологии  (в соответствии с АОП для  обучающихся с ОВЗ) | Теоретически определить и практически проверить возможность игровых технологий как средства повышения мотивации учебной деятельности младших школьников. Задача игры сделать  процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.  Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, развитие общеучебных умений и навыков;  Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять;  Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности. |
| 5. | Краткое содержание используемой технологии в образовательном процессе обучающихся с ОВЗ | На уроках математики используются игровые упражнения: «Засели домики» - игра на изучение состава двузначного числа, игры «Лучший математик», «Числа, бегущие навстречу друг другу» (показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 50), «Кто скорее?», игра «Самый быстрый почтальон» (обучающиеся получают по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание). На уроке окружающего мира используются игровые упражнения: «Веришь - не веришь», «Вот иду я и вижу…». На уроках русского языка применяются словесные игры – это разновидность игр по правилам, в процессе которой обучающийся получает новое знание, в игровой форме, раскрывая особенности устройства и функционирования языка. Это игры с языковым материалом: «Выбери три слова», «Лишнее слово», «Шифровальщики», «Замени …», «Шарады», «Узнай слово», «Кто самый быстрый?». |
| 6. | Методы и приемы реализации содержания технологии | Игровых приемы используются по таким направлениям:  - в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;  - педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;  - учебная деятельность школьников подчиняется правилам игры;  - учебный материал используется в качестве средства игры;  - успешное достижение педагогической цели связывается с результатом игры.  Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности обучающихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его.  Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Игра-путешествие, требующая поиска различных путей решения развивает воображение, актуализирует познавательную активность обучающихся.  Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Игры – соревнования проводятся, как правило, как состязания двух команд. Примером такой игры, широко используемой в практике, является эстафета.  Кроссворд. Он может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке.  Игры-загадки. Эта группа дидактических игр используется на уроках для проверки глубины и прочности знаний по материалу большого объема и как средство развития сотрудничества школьников. С их помощью дети закрепляют и углубляют знания, развивают память и мышление. Игра приучает обучающихся трудиться, развивает воображение, сообразительность, смекалку. |
| 7. | Эффективность использования технологии в образовательном процессе обучающихся с ОВЗ | Игровые технологии - это  - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации   деятельности обучающихся ;  - тренировка памяти, помогающая детям выработать речевые умения и навыки;  - стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;  - способствует преодолению пассивности обучающихся;  - способствует усилению работоспособности обучающихся.  Ценность игровых технологий заключается в том, что дети в значительной мере активно вовлекаются в учебную деятельность, проявляют интерес и задают вопросы достаточно часто, включаются в выполнение заданий, рабо­тают длительно и устойчиво. |
| 8. | Приложение (фото,  дидактический материал) | *Игра «Чудесное превращение слов»*  Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, которое не подходит по смыслу и в котором вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.   |  |  | | --- | --- | | *Говорят, один рыбак*  *В речке выловил башмак,*  *Но зато ему потом*  *На крючок попался дом.  (сом)* | *Куклу выронив из рук,*  *Маша мчится к маме:*  *- Там ползет зеленый лук (жук)*  *С длинными усами.* | | *Врач напомнил дяде Мите:*  *- Не забудьте об одном:*  *Обязательно примите*  *Десять цапель перед сном.  (капель)* | *На пожелтевшую траву*  *Роняет лев свою листву.  (лес)*  *Забодал меня котел, (козел)*  *На него я очень зол!* |   *Игра « Что перепутал художник»*  Ученики работают с карточками, на которых нарисованы: рак (подписано  мак), коза (подписано  роза), мышка (подписано  мишка), кот (подписано  кит), муха (подписано  мука). Исправь ошибку.   |  |  | | --- | --- | | https://fsd.multiurok.ru/html/2021/01/10/s_5ffa3645e2a95/1609185_7.jpeg МАК | https://fsd.multiurok.ru/html/2021/01/10/s_5ffa3645e2a95/1609185_8.jpeg РОЗА | | https://fsd.multiurok.ru/html/2021/01/10/s_5ffa3645e2a95/1609185_9.jpeg **МИШКА** | https://fsd.multiurok.ru/html/2021/01/10/s_5ffa3645e2a95/1609185_10.jpeg  **КИТ** | | https://fsd.multiurok.ru/html/2021/01/10/s_5ffa3645e2a95/1609185_11.jpeg **МУКА** | |   ***Игра «Спрятавшееся слово»***  На доске в столбик написаны слова: хлев, уточка, столб, щель, зубр, удочка, клещ. В каждом из этих слов спряталось еще одно слово. Какие слова спрятались? Найдите их в соседнем столбике и соедините.  Новые слова: лев, точка, стол, ель, зуб, дочка, лещ.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **ХЛЕВ** |  | **ТОЧКА** | | **УТОЧКА** | **СТОЛ** | | **СТОЛБ** | **ЕЛЬ** | | **ЩЕЛЬ** | **ЛЕВ** | | **ЗУБР** | **ДОЧКА** | | **УДОЧКА** | **ЗУБ** | | **КЛЕЩ** | **ЛЕЩ** | |

**«Телеграф»**

Основным игровым действием является отхлопывание в ладоши количества слогов в слове. Сначала учитель называет слова, а дети отхлопывают количество слогов.

**«Лишнее слово»**

На фланелеграф вывешиваются ряды слов (в каждой строке 4 слова, из которых три можно по различным причинам объединить в одну группу и дать одно название, а одно слово к этой группе не относится).

Перевернем лишнее слово, появится только его первая буква. По первым буквам лишних слов можно будет прочитать слово.

Ученики делятся на две команды. Строятся в шеренги. Выполняя упражнения эстафеты, выполняют задание на фланелеграфе.

Побеждает та команда, которая первой прочитает зашифрованное слово.

Задание для первой команды:

1.    Рубашка, брюки, майка, ботинки.

2.    Тюльпан, роза, ландыш, ель.

3.    Дуб, клен, береза, ромашка.

4.    Муха, бабочка, стрекоза, енот.

5.    Книга, журнал, газета, глаза.

6.    Класс, доска, школа, имя.

7.    Виноград, яблоко, груша, торт.

8.    Иванов, Петров, Сидоров, Елена.

Ответ: БЕРЕГИТЕ

Задание для второй команды:

1.    Пляж, песок, солнце, зима.

2.    Лес, трава, ёлки, дом.

3.    Гусь, утка, курица, окунь.

4.    Вилка, нож, ложка, расческа.

5.    Туфли, сапоги, валенки, очки.

6.    Весло, карандаш, кисть, ручка.

7.    Сказка, стихи, песня, ь.

8.    Зима, лето, осень, Европа.

9.    Ответ: ЗДОРОВЬЕ