Вилкова Виктория Леонидовна
Учитель английского языка
СПб ГБУЗ «Детский психоневрологический санаторий «Комарово»

Использование игровых технологий в обучении детей с ограниченными возможностями здоровья (из опыта работы)

Согласно Федеральному закону об образовании лиц с ограниченными возможностями здоровья, который был принят Государственной Думой в 1996 году, «в целях реализации права граждан на образование, создания условий для его получения, органы управления образованием и органы здравоохранения обязаны организовывать обучение детей с ограниченными возможностями здоровья, находящихся на длительном (более чем двадцать один день) лечении в стационарных лечебных учреждениях, в соответствии с общеобразовательными программами»

На лечение в психоневрологический санаторий приезжают дети с заболеваниями детского церебрального паралича, последствиями энцефалита, менингита, травм, неврозами, неврозоподобными заболеваниями и т.д. Многие дети приезжают в санаторий после перенесённых длительных заболеваний, их физическое и психическое состояние ослаблено, поэтому им требуется щадящий режим обучения и снижение нагрузки. Но в то же время, обучение должно быть направленно на решение определённых учебных задач, так как часть учащихся имеют серьёзные пробелы в знаниях, эмоциональную нестабильность, у некоторых ярко выражено нежелание учиться. По этой причине процесс обучения в условиях санатория строится с учётом принципов лечебной педагогики. Одной из главных задач лечебной педагогики является стимуляция эмоциональной, интеллектуальной и социальной активности, направленной на восстановление возможности и желания учиться.

Уроки иностранного языка являются достаточно сложными для любой категории учеников, но когда речь идёт о детях с ОВЗ, «уровень сложности» возрастает в несколько раз.

Для повышения качества и эффективности обучения иностранному языку одной из главных задач является поддержание или формирование интереса к изучению языка.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают ИГРЫ. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес детей к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения.

Игра всегда предполагает принятия решения как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Дети. однако, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

Таким образом, игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;.
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к. иностранному языку.

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока, Я чаще всего использую игры на этапе закрепления или повторения материала, в середине или конце урока.

Большая часть игр, которые я использую в своей работе, достаточно вариативна, то есть позволяют их использование при изучении разных лексических тем и могут быть разного уровня сложности.

ПРИМЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧЬЕ СОЛНЫШКО ЯРЧЕ?

Два или три ребёнка (зависит от размера класса) выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот ученик, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.

Представители от каждой команды (если это вариант командной игры)

ученика выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом, Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать.

Например:

1 . lt is a domestic animal. lt likes fish, (a cat) ³ . It is a wild animal. lt 1ikes bananas. (a птопКе.у)

3, lt is very big and grey. (ап elephant)

4. This animal likcs grass. lt is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

Учитель может дать только образец и предложить учащимся самим .придумать загадки. Хорошо использовать для показа при правильном ответе картинки с изображением животных или игрушки.

ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий нааывает основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

[)raw a tail, please.

Игра используется для снятия напряжения, отдыха.

ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.

Дети встают рядом с партами. Ведущий - у доски. Он называет вперемешку домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры, садится на своё место. Побеждает последний оставшийся стоять игрок.

SEASONS.

Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя.

Например:

It is cold. 1t is white. 1 ski. 1 skate, throw snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? ls it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

ЦЕПОЧКА.

Первый ученик пишет или называет слово на заданную тему (например: животные, школьные предметы, мебель, и т.д.)

Второй— называет или пишет слово, которое начинается на последнюю букву первого слова и т.д.

СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box).

Выигрывает тот ученик, которыq вспомнил названия большего количества предметов.

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book

СОБЕРИ КАРАНДАШИ

Оборудование: наборы цветных карандашей.

Класс делится на две - три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет карандаша и кладут его в коробку. Если ученик ошибся, все карандаши достаются из коробки и игра начинается сначала.

Выигрывают те, кто первый сложит все карандаши.

P 1 : This is a blue pencil.

P 2: This is a red pencil. etc.

Игра может быть не групповой, а индивидуальной.

ЦВЕТА

Ставится задача назвать предметы одного заданного цвета, существующие в природе, Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

Например:

A white dog.

A white pencil.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?

Представители от каждой команды по очереди называют животных: a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает та команда, представитель которой последним назовет животное.

Также возможно индивидуальное соревнование: дети по цепочке называют животных. Тот, кто не назвал — выбывает из игры.

Можно использовать эту игру при закреплении или повторении лексической темы.

ЗАПОМНИ ПРЕДМЕТЫ

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течение одной — двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые оп запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке

БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ

Преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

ДЕЖУРНАЯ БУКВА

Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит. Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в котором буква «О» стоит на первом месте?

ИГРА С КАРТИНКОЙ

Для лучшего усвоения учащимися определённых грамматических структур можно использовать игру с картинкой. Например: для отработки умения использовать Present Continuous школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж,

изображенный на картинке; которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P1 : Is the girl sitting?

T : No, she is not.

P 2: ls the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.