

## **Организация инклюзивного обучения: игровые приемы**

**Е. М. Ганакова,**

учитель-дефектолог СШ № 44 г. Гомеля

При организации инклюзивного обучения на каждом уроке необходимо предусмотреть возможности коррекции и развития внимания, наблюдательности, памяти, таких процессов мышления, как анализ, синтез, сравнение, конкретизация, умение планировать свою деятельность в овладении приемами самоконтроля и т.д. Учитель заранее специально предусматривает, какие коррекционно-развивающие задачи он планирует осуществить на данном уроке, а в плане урока отмечает, когда и на каком материале эти задачи будут реализованы.

На каждом уроке учитель продумывает, как учебный материал связать с повседневной жизнью, с игровой, бытовой, профессионально-трудовой деятельностью учащихся. С целью активизации учебно-познавательной деятельности у младших школьников с трудностями в обучении использование мультимедийных технологий и игровых приемов является наиболее эффективным.

Игры, применяемые мною на уроках и коррекционных занятиях, многогранны и разнообразны. Это требует их классификации. Можно выделить пять основных групп: настольные, дидактические, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры, игры-путешествия.

**Настольная игра** способствует развитию воображения, сообразительности и наблюдательности. В результате дети учатся быстро и логично рассуждать. Настольная игра – одно из средств развития способностей учащихся, расширения их кругозора. Настольные игры провожу как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

□ **Кроссворды** как разновидность настольных игр: тематические кроссворды использую как для фронтальной, так и для индивидуальной работы с учащимися, на обобщающих уроках и для проверки знаний. Эти игровые моменты могут быть как одним из этапов урока (например, проверки домашнего задания и др.), так и связующим звеном, своеобразным способом переключения с одного вида деятельности на

другой. Тематика различна: наибольший интерес у учащихся младших классов вызывают игры, зашифрованные с помощью загадок, требующих сообразительности, поэтической выдумки.

- Ребус – это игра, в которой зашифрованы слова, фраза или целые высказывания. Чтобы составить и прочесть ребус, нужно знать определенные правила. Учу детей разгадывать ребус от простого к сложному, объясняя правила разгадывания.
- Чайнворд – образует цепочку наименований предметов, растений или животных, которые зашифрованы начальными буквами или цифрами с вопросами к ним.

Проведение **сюжетно-ролевых игр** не требует специальной подготовки. Их проводим как в закрытом помещении, так и на открытой площадке. Игры не требуют сложного оформления. Используем лишь детали костюмов. Учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог. Например, диалог от имени животных и растений. Такие диалоги беру в книгах В. Бианки, Е. Чарушина. Сюжетная игра не занимает много времени, дети с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Форма игры может быть массовой. Например, при изучении темы «Полезные ископаемые» учащиеся выступают в роли геологов, которые путешествуют по родному краю и открывают различные полезные ископаемые. Нужно назвать их свойства, применение, условный знак, показать на карте месторождение данного полезного ископаемого.

**Игры-путешествия**, как и сюжетные игры, способствуют углублению, закреплению учебного материала, развивают у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учат рассуждать, сравнивать, доказывать, рассказывать.

Еще большую активность у учащихся можно наблюдать при использовании специальных **интеллектуальных игр**, которые по своему механизму требуют от учащихся эффективной познавательной деятельности. К этой категории относятся и так называемые задачи «на сообразительность» – шарады, головоломки, вызывающие большой интерес. К ним можно отнести широко известные загадки. Отгадывание загадок младшими школьниками можно рассматривать как процесс творческий, а саму загадку – как творческую задачу. Например, шарады, в которых нужно разга-

дать задуманное слово, состоящее из нескольких частей. Каждая часть является самостоятельным словом. Для отгадывания шарады сначала даю признаки отдельных слов, частей, а потом – слово, объединенное в одно целое, которое нужно отгадать. Шарада всегда отгадывается по частям, это облегчает отгадывание в целом.

Проведению игр помогает использование мультимедийных технологий.

***Мультимедийные технологии могут быть использованы:***

1. Для объявления темы, целей и задач урока, постановки проблемного вопроса: например, тема урока представлена на слайдах, в которых кратко изложены ключевые моменты разбираемого вопроса.
2. Как сопровождение объяснения учителя. В своей практике я использую созданные специально для конкретных уроков мультимедийные конспекты-презентации, содержащие краткий текст, основные формулы, схемы, рисунки, видеофрагменты. При использовании мультимедиа-презентаций в процессе объяснения новой темы достаточно линейной последовательности кадров, в которой могут быть показаны самые выигрышные моменты темы. На экране могут также появляться определения, схемы, которые ребята списывают в тетрадь, тогда как учитель, не тратя времени на повторение, успевает рассказать больше.
3. Как информационно-обучающее пособие. В обучении особенный акцент ставится сегодня на собственную деятельность ребенка по поиску, осознанию и переработке новых знаний. Учитель в этом случае выступает как организатор процесса учения, руководитель самостоятельной деятельности учащихся, оказывающий им нужную помощь и поддержку.
4. Как интерактивная лаборатория. Наличие мультимедийного обеспечения позволяет компенсировать недостаточность лабораторной базы, благодаря возможности моделирования процессов и явлений природы, что особенно актуально для проведения уроков по человеку и мир.
5. Для контроля знаний. Использование компьютерного тестирования повышает эффективность учебного процесса, активизирует познавательную деятельность школьников. Тесты могут представлять собой варианты карточек с вопросами, ответы на которые ученик записывает в тетради или на специальном бланке ответов, по жела-

нию учителя смена слайдов может быть настроена на автоматический переход через определенный интервал времени.

6. Для снятия напряжения, релаксации. Для снятия напряжения, переключения внимания, особенно когда урок проходит в конце учебного дня, используем презентации, способные развлечь, снять напряжение. Например, физкультминутки.
7. Для подведения итогов урока: выводы, ответ на поставленный вопрос, рефлексия.
8. Для проведения тренинга: словарная работа, устный счёт.
9. Для сопровождения интерактивных игр.

При работе с мультимедийными презентациями на уроках необходимо прежде всего учитывать психофизиологические закономерности восприятия информации с экрана компьютера, телевизора, проекционного экрана. Работа с визуальной информацией, подаваемой с экрана, имеет свои особенности, т. к. при длительной работе вызывает утомление, снижение остроты зрения. Особенно трудоемкой для человеческого зрения является работа с текстами. Использование компьютеров в учебной деятельности на современном этапе выглядит вполне естественным с точки зрения ребёнка и является одним из эффективных способов повышения мотивации к учению и развития творческих способностей.

Презентация, если это целесообразно, может использоваться на всех этапах урока. При этом первые 15-25 мин урока происходит усвоение 60-80% новой информации. Следовательно, чтобы в памяти учеников оставались новые знания, усиленные визуальным восприятием, не стоит перегружать слайды анимационными эффектами.

На этапе первичного повторения и актуализации знаний основная роль презентации – отработка ключевых понятий. Здесь эффективны тестовые задания, вопросы. Если используются вопросы с открытым ответом, то на одном слайде не должно быть более одного вопроса с возможными ответами. При этом ответы могут быть не только в виде слов, но и в виде рисунка, графических изображений. Этот прием усиливает ассоциации, активизирует память

Презентация дает возможность учителю проявить творчество, индивидуальность, избежать формального подхода к проведению уроков. Она обеспечивает учи-

тельно возможность для информационной поддержки, иллюстрирования, использования разнообразных упражнений, экономии времени и материальных средств, расширения образовательного пространства урока.

Благодаря использованию презентаций у школьников наблюдается повышение концентрации внимания, включение всех видов памяти: зрительной, слуховой, моторной, ассоциативной, более быстрое и глубокое восприятие излагаемого материала, повышение интереса к изучению предмета, возрастание мотивации к учебе.

Применение цвета, графики и анимации, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды, развивая при этом творческие и познавательные способности учащихся.

Таким образом, можно сделать вывод, что хотя отношение учеников и учителей к мультимедийным презентациям неоднозначно, бесспорным является то, что данная форма позволяет представить учебный материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке. Задействуются различные каналы восприятия учащихся, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память учащихся.

Учеников привлекает новизна проведения мультимедийных уроков. В классе во время таких уроков создаётся обстановка реального общения, при которой ученики стремятся выразить мысли своими словами, они с желанием выполняют задания, проявляют интерес к изучаемому материалу, у учеников пропадает страх перед компьютером. Учащиеся учатся самостоятельно работать с учебной, справочной и другой литературой по предмету. У учеников появляется заинтересованность в получении более высокого результата, готовность и желание выполнять дополнительные задания. При выполнении практических действий проявляется самоконтроль.

Как видно из сказанного выше, игры и мультимедиа прекрасно дополняют друг друга, ведь то, что трудно объяснить словами, можно легко показать на слайде. Они помогают донести информацию в наглядной, легко воспринимаемой форме. Смена ярких впечатлений от увиденного на экране, позволяет удерживать внимание в течение всего урока.