

ГКОУ УР «Соколовская школа-интернат»

**Социализация обучающихся с умственной  
отсталостью через дидактическую игру.**

Автор: Маргасова Т.Ю.

2023-2024 год.

Игра - это целый мир, на одном полюсе которого жизнь, а на втором - дидактика, педагогический и психологический инструментарий, целый арсенал педагогических технологий. А между этими полюсами - страна детских игр, детского творчества.

Чтобы сориентироваться в мире игры, нужно четко представить себе, что в нем будет интересно и полезно для ребенка.

Игра является средством познания окружающего мира и себя в нем, осознание детьми цели своей деятельности, опредмечивания абстрактных понятий, развития творческого воображения и способностей, установления человеческих отношений. О значении игры высказывались философы, мыслители, учёные: Платон, Я. А. Коменский, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, М. Монтессори, К. Ушинский, Л. Толстой. Проблемы использования игр в учебно-воспитательном процессе изучали известные педагоги-практики, новаторы – А. Макаренко, В. Сухомлинский, В. Яковлев .

В своих трудах В. А. Сухомлинский писал, что без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра, по его мнению, – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. Без игры умственных сил, без творческого воображения невозможно представить полноценное обучение.

По мнению К. Д. Ушинского, полезно вводить игровые моменты в серьезный учебный труд учащихся, чтобы процесс познания был более продуктивным.

А. Макаренко считал игру важным методом обучения, отмечая при этом, что между игрой и трудом нет большого различия, что в каждой хорошей игре есть трудовое усилие и усилие мысли, есть такая же ответственность, как и в труде. Дидактическая игра - эффективный метод закрепления знаний, однако она никоим образом не должна превращаться в учебное занятие. Игра будет увлекать ребенка лишь в том случае, если будет давать радость и удовольствие.

Дидактическая игра – средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится на индивидуальных и групповых занятиях как учителем-дефектологом, так и воспитателем. Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность ребёнка, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и несложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже в словесном плане. С помощью дидактических игр дети знакомятся с окружающим миром

и в интересной, доступной для них форме закрепляют знания. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в ней реализуется потребность воздействия на мир. Использование игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других. Дети становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными.

Помня слова А. С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждый учитель должен научиться умело использовать игру на уроке.

Дети с психическим недоразвитием испытывают большие трудности в социальной адаптации. Роль уроков СБО в процессе обучения и воспитания выпускников коррекционных школ незаменима, так как здесь формируются знания, практические умения и навыки о бытовой и социальной сторонах жизни: личная гигиена, уход за одеждой, обувью, своим жилищем, приготовления пищи, умение пользоваться услугами различных учреждений: торговли, средств связи, медицины, общественного транспорта, службы быта и т.п., рационально распределять и вести бюджет семьи.

Для успешного усвоения знаний и повышения интереса к обучению у детей, имеющих проблемы в развитии, можно и необходимо использовать в процессе обучения игры, практикумы, тесты, задания, конкурсы.

Решение кроссвордов развивает сообразительность, настойчивость, догадливость, умение анализировать и обобщать

Ребусы - загадочные рисунки, в которых слова и высказываний зашифрованы сочетаниями букв, цифр и других знаков, изображениями предметов домашнего обихода, животных, рыб, насекомых, деревьев, цветов, инструментов.

Использование при обучении СБО загадок, включающих разнообразные термины и понятия, связанные с темами СБО, расширяет общий кругозор учащихся, способствует их умственному развитию, повышает интерес к учебе, помогает лучшему усвоению материала. Их можно использовать на разных этапах урока, например, после изучения нового материала на уроке загадки помогут закрепить различные термины и понятия.

Загадки можно использовать и при составлении кроссворда.

Физминутки представляют собой небольшой комплекс физических упражнений, которые проводятся на уроке как необходимый

кратковременный отдых, смена деятельности после продолжительного сидения за партой. Перерыв необходим для отдыха органов зрения, слуха, мышц туловища и мелких мышц кистей.

В дидактических играх на занятиях по СБО могут использоваться натуральные предметы, игрушки, муляжи, модели, картинки (предметные и сюжетные), карточки, а также вербальный материал: слова, фразы, предъявленные в устном или письменном виде.

Игровые действия могут быть следующие:

- манипуляции с предметами, игрушками, моделями, картинками, табличками со словами, фразами: подбор, выбор;
- раскладывание по группам;
- соотнесение предметов с изображениями, изображений с названиями;
- узнавание на ощупь;
- поиск и показ (например: предметов, изображений, слов);
- хлопанье в ладоши, топанье ногой и прочее;
- называние предметов, действий, признаков

#### Сюжетно-ролевые игры.

Роли выполняются самими детьми. В процессе этих игр происходит закрепление определенных представлений, знаний и умений, а часто и их совокупности по нескольким темам, освоение определенных социальных ролей (например: сына, пассажира, покупателя), накопление некоторого опыта социальных взаимоотношений.

#### Игровые- ситуации.

В обучении умственно отсталых детей традиционно эффективно используется прием игровых ситуаций, ситуации из личного опыта, ситуаций, связанных с какими-либо игровыми персонажами.

Чтобы продуктивно применять дидактические игры на уроках, важно иметь представление о роли дидактических игр. К. Баханов считает возможным выделить следующие цели дидактических игр:

- образовательная – расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков, формирование определенных умений и навыков;
- воспитательная – воспитание самостоятельности, воли, формирование определённых моральных, эстетических качеств, воспитание сотрудничества, коллективизма, а также мотивации к учебной деятельности;
- развивающая – развитие внимания, памяти, мышления, речи, воображения, творческих способностей

Ценность дидактической игры заключается в том, что вышеперечисленные цели тесно связаны и взаимодействуют друг с другом. Особенности воспитанников с ограниченными возможностями здоровья требуют применения разнообразных методов и средств обучения, с тем, чтобы предотвращать наступление переутомления и повышать мотивацию и работоспособность.

Дидактические игры я провожу на разных этапах урока: в начале урока игра помогает заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока игра нацеливает на усвоение темы; на заключительном этапе урока с целью проверки и закрепления знаний, умений. Особенно учащимся нравятся задания, в которых надо исправить ошибки, дописать предложение, решить кроссворд, различные ситуации.

При использовании игр на уроках дети охотно включаются в учебный процесс, с охотой принимают условия игры. Пассивные, несмелые дети активно включаются в работу. Во время игры учащиеся сами активно участвуют в процессе познания, сами решают какие знания и умения им потребуются для выполнения поставленной задачи. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра, у детей развивается интерес и к самому предмету. Игра помогает донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе. Для совершенствования разговорной речи я использую учебно-игровые ситуации, сюжетно-ролевые игры, для возникновения диалога между учащимися или учеником и педагогом. Во время таких уроков закрепляются изученные слова. При этом сюжетно-ролевая игра служит средством усвоения, пополнения речевого материала. Хорошо развитая речь помогает общению, что способствует социализации, учащихся с ограниченными возможностями здоровья в общество.

При выполнении заданий с использованием игровых ситуаций, дети закрепляют полученные знания и переносят их на реальные ситуации в жизни, вступают в разнообразные отношения с окружающими людьми.

Работа в системе применения дидактических игр на уроках, оказывает положительное влияние на повышение работоспособности, развитие связной устной речи, внимания, памяти, мышления, воображения, творческих способностей, воспитание сотрудничества, коллективизма, а также мотивации к учебной деятельности.

Можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо использовать на уроках СБО.

Поэтому мной были разработаны дидактические игры по разделам, рекомендуемые для проведения на уроках социально-бытовой ориентировки.

**Раздел «Питание»**

### **Игра «Мы готовим»:**

Каждому ребенку дается задание: отобрать («купить») в «магазине» продукты (натуральные или их изображения), необходимые для приготовления какого-либо блюда. При этом возможны ситуации, когда одинаковые задания будут у нескольких детей. В данном случае представляет интерес сравнение выполнения одинакового задания разными детьми. Воспитанникам предлагается из ряда продуктов (натуральных или их изображений) отобрать в одну миску те, из которых можно приготовить одно блюдо, в другую - другое (например, для супа и компота).

Воспитанники делятся на группы (бригады). На доске педагог вывешивает меню для каждой группы детей (или раздает записанное на карточках меню).

Например, предлагаются меню для завтрака:

Меню 1 Меню 2 Меню 3

Каша гречневая Яичница Каша манная

Бутерброд с колбасой Бутерброд с сыром Яйцо всмятку  
Чай Молоко Какао

Члены каждой группы обсуждают, какие продукты нужны для приготовления блюд предложенного им меню, затем представители от каждой группы подходят к столам, где расположены продукты (натуральные или их изображения), выбирают необходимые и приносят своей группе. Члены бригады смотрят, что принес их товарищ, одобряют его или вновь посылают «в магазин». В юнце игры каждая группа должна объяснить, почему были «куплены» те или иные продукты.

Игра может быть усложнена (если позволяют возможности детей) тем условием, что дети сами составляют меню для завтрака (обеда, ужина, сладкого стола).

### **Игра «Четвертый лишний».**

Педагог предлагает детям выбрать три изображения продуктов + одно изображение посуды (или другой группы предметов); три изображения, например, молочных продуктов + одно изображение мясного продукта и т. д. В данной игре можно использовать натуральные продукты, муляжи, изображения, слова (усложненный вариант).

**Тема: Обувь.**

**Игра «Встань-ка!»:**

1. Педагог называет какую-либо обувь, а дети, у кого на ногах есть такая обувь, должны встать.
2. На доске размещены надписи-наименования обуви. Детям нужно определить, обувь какого наименования находится у них на ногах, и встать.

### **Игра «Кто что купил?» («Что купили?»):**

Педагог сообщает детям, что некоторые персонажи (например, лиса, медведь и заяц) «купили» себе обувь. Эти покупки находятся в предъявленной группе обуви (могут быть натуральные образцы либо изображения). перед персонажами ставятся пустые коробки для обуви с надписями (например: «сапоги», «тапочки», «ботинки»). Дети должны найти и положить в коробки обувь, которую купили эти персонажи.

### «Показ мод»:

#### **Раздел «Медицинская помощь»**

#### **Использование игр по ситуации «Ситуация. Первая помощь при ушибе.»**

Твой друг во время игры упал. Твои действия:

- 1) Успокоить пострадавшего
- 2) Положить или посадить пострадавшего
- 3) Обеспечить покой
- 4) Приложить лед.

«Ситуация:Первая помощь при ссадине и порезе»

Твой друг во время прогулки упал и получил ссадину. Твои действия:

- 1) Промыть рану, просушить
- 2) Остановить кровотечение (зажать рану стерильной ватой)
- 3) Обработать рану(Вокруг!!!) зеленкой или перекисью водорода.
- 4) Наложить стерильную повязку или пластырь.

#### **Раздел «Транспорт»:**

1. Педагог называет какую-нибудь машину (например, автобус). Дети среди своих карточек находят соответствующую и показывают её.
2. Педагог даёт описание машины, но не называет её (например: «Эта машина перевозит письма, посылки»). Дети должны назвать рисунок или показать её рисунок.
3. Педагог показывает рисунок машины. Дети сигнальной карточкой определённого цвета (белого, синего или коричневого) сообщают, где работает эта машина (в воздухе, на воде или на земле). «Сигналами» можно обозначать также и другие виды транспорта: изображение человека – пассажирский транспорт, мешок – грузовой.
4. Дети выбирают из набора рисунков машин только те, которые работают на воде (на земле, в воздухе), которые перевозят людей, грузы.

## **Раздел «Торговля».**

### **Игра «Завезём товары в магазины»:**

Предварительная работа. Педагог размещает на доске изображения витрин магазинов и предлагает воспитанникам по витринам определить названия этих магазинов. Дети выбирают из набора табличек нужные и размещают их над соответствующими витринами. Затем выбираются и располагаются возле названий условные обозначения этих магазинов – книга, Платье и т. п. Затем педагог предлагает детям назвать, какие товары можно купить в каждом из этих магазинов.

1. На доске располагается: названия магазинов, витрины, условные обозначения. Возможны варианты – любые два или один из названных трёх элементов.

У детей находятся картинки с изображениями различных предметов, которые продаются в данных магазинах. Воспитанникам необходимо «завезти» товары в соответствующие магазины – прикрепить картинки под названием (витриной, условным обозначением) магазина.

Вместо картинок можно использовать названия товаров на табличках, натуральные предметы, муляжи.

2. Среди имеющихся у детей картинок находятся и такие, которые в перечисленных магазинах не продаются.
3. У детей есть наборы картинок товаров (или их названий на табличках). Детям раздаются «магазины»: это могут быть названия магазинов на табличках или альбомные листы с написанным вверху каждого листа названием магазина. Из имеющегося набора «товаров» (картинок или названий предметов) воспитанники должны выбрать и «завезти» в предложенные им «магазины» товары: разместить на соответствующих альбомных листах либо под табличкой – названием магазина.

### **Игра «Магазин».**

Наборное полотно - словно полки магазина (две-три полки). На каждой полке размещены продукты. Детям предлагается назвать продукты, которые продаются в этом магазине (например: «Сколько полок в магазине?», «Что находится на нижней (верхней) полке?», «Сколько яблок в магазине?», «На какой полке они лежат?»). Потом педагог сообщает, что в магазин приходил какой-либо игровой персонаж (например: Буратино, Серый Волк) и купил некоторые продукты. При этом часть рисунков незаметно прячется. Дети должны внимательно посмотреть на «прилавки» и сказать, что купил этот персонаж в магазине.

