

Колчева О. В., Михайловская Л. В. Игровая технология в обучении предмету «Человек и мир» детей с нарушенным слухом //Коррекционные технологии в специальном образовании: Материалы Республиканской студенческой научно-практической конференции, Минск, 29 мая 2003года. — Мн.: БГПУ, 2003, С. 116-117

Игровая технология, дидактические, сюжетно-ролевые и подвижные игры, задачи и роль игры в практике школьного обучения

Рассматриваются возможности применения игровой технологии и ее влияние на процесс усвоения учебного материала по предмету «Человек и мир» учащимися с нарушением слуха. Материалы могут быть полезны как студентам, обучающимся по специальности «Сурдопедагогика», так и практическим работникам.

## **ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ОБУЧЕНИИ ПРЕДМЕТУ «ЧЕЛОВЕК И МИР» ДЕТЕЙ С НАРУШЕННЫМ СЛУХОМ**

*О. В. Колчева,*

*Л. В. Михайловская, ст. преподаватель (БГПУ, МИНСК)*

Во взглядах современных психологов и педагогов на проблему игры можно выделить несколько направлений: игра — средство, способствующее повышению эмоциональности обучения (В. А. Сухомлинский, В. Ф. Шаталов, Ш. А. Амонашвили, Т. А. Ильина); игра — метод стимулирования интереса к учению (Ю. К. Бабанский); игра — эффективное средство учения (В. В. Давыдов, В. Д. Шаталов); игра — способ активизации познавательной деятельности учащихся (Г. И. Щукина).

Игра как вид деятельности заняла ведущее место в системе дошкольного образования. В практике школьного обучения игровая деятельность не получила должного развития. Ряд авторов (Б. Г. Ананьев, Ю. Б. Азаров, Е. С. Махлах) отмечают, что игра как особая форма деятельности охватывает все периоды человеческой жизни, в т. ч. и период школьного возраста. В школь-

ном возрасте она принимает свои специфические формы и имеет специфические задачи: освоение учебной деятельности. Использование игровой деятельности способствует формированию у учащихся сознания, изменению мотивов поведения и раскрытию источников развития познавательных сил, становление которых происходит в учебной деятельности. В игре происходит адаптация младшего школьника к системе общественно полезной деятельности, формируется социальное подчинение социальным нормам.

Игра способствует усвоению сенсорных эталонов, создает условия для развития всех видов ощущений, обогащения словаря, развития конструктивных организационных умений, пространственных представлений и умения устанавливать родовидовые отношения.

Игра как бы создает «зону ближайшего развития ребенка», что делает возможным его развитие. Л. С. Выготский писал: «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения».

Для исследования возможности применения игровой технологии и ее влияния на процесс усвоения учебного материала по предмету «Человек и мир» нами был проведен обучающий эксперимент в 4 «А» классе школы-интерната № 13 г. Минска для слабослышащих детей. Обучение детей осуществлялось по учебнику Л. В. Михайловской и О. Р. Матвеевой «Человек и мир» (4 класс) в соответствии с программными требованиями.

При изучении тем «Мы — пассажиры» и «Пересадки, переходы» широко применялись дидактические, сюжетно-ролевые и подвижные игры: «Кто что делает?», «Угадай, кто это?», «Покупка билета», «Верно — неверно» и «Путешествие», причем использовались вышеназванные игры на разных этапах уроков.

Дидактическая игра «Кто что делает?» была направлена на актуализацию

знаний учащихся о названиях профессий работников транспорта и на соотношение профессий с выполняемыми ими действиями.

Сюжетно-ролевая игра «Покупка билета» способствовала установлению логической связи между видом транспорта (автобус, электричка, поезд) и типом вокзала (автовокзал, железнодорожный вокзал), где можно приобрести билет для этого транспортного средства. Кроме того, в ходе игры развивались речевые умения (приветствовать, обращаться с просьбой, благодарить) учащихся со слуховой депривацией.

В подвижной игре «Верно — неверно» требовалось оценить соблюдение правил посадки в транспорт и правил поведения в транспорте.

Игра «Путешествие» формировала у ребят умение выбирать маршрут в зависимости от дальности поездки — транспорт.

Было установлено, что учащиеся 4 «А» класса негативно относились к предмету «Человек и мир», имели по данной школьной дисциплине поверхностные знания. Отчасти это можно объяснить низким уровнем познавательной активности по всем школьным предметам, кроме изобразительной деятельности и физической культуры, а также недостаточно сформированными организационными умениями и недисциплинированностью, которые явились следствием повышенной отвлекаемости. Эти факторы мешали полноценному усвоению программного материала.

Исследование выявило, что использование игровой технологии в сочетании с другими методами обучения помогло вызвать желание участвовать в учебном процессе. Школьники с интересом включались в игровую деятельность, реализовывали интеллектуальные способности, были внимательны, активно искали пути успешного решения предлагаемых заданий, стимулом для чего выступали чувство соперничества и поощрения при правильных решениях. Игра явилась эффективным средством для формирования положительного отношения к учебной деятельности, психологической настройки на процесс получения и усвоения знаний.

В предъявленном учащимся кроссворде (ребусе) слова, обозначающие

сформированные с использованием игр понятия, были разгаданы безошибочно.

Уроки с применением игры были более эмоциональны, подвижны, характеризовались более высоким уровнем работоспособности и активности учащихся, что является свидетельством зарождения стойкого положительного отношения к урокам по предмету «Человек и мир». Игры позволили осуществлять формирование коммуникативных умений, обогащать словарь, вести работу по развитию слухового восприятия, развивать внимание, память, мышление.

Таким образом, используя игровые технологии в процессе учебной деятельности, при правильной их организации, можно добиться высоких результатов в развитии ребенка, сделать для него процесс обучения интересным и увлекательным.