

**«Игровые технологии на уроках
ПТО,
как средство развития
познавательной активности у
школьников с нарушением
интеллекта»».**

**«Без игры нет и не может
быть полноценного
умственного развития.
Игра - это искра, зажигающая
огонек пытливости и
любопытности»**

В. А. Сухомлинский

Игру провожу на разных этапах урока.

В начале урока цель игры заинтересовать, организовать детей. Стимулировать их активность на уроке.

При знакомстве учащихся с новым материалом, игра должна решать задачу помочь учащимся в освоении нового материала, заинтересовать их в получении новых знаний. Здесь игра может носить поисковый характер.

При закреплении учебного материала роль игры заключается в выяснении усвоения и осмысления учебного материала.

Классификация дидактических игр по уровню деятельности учащихся:

- **Игры, требующие от детей исполнительской деятельности.**

С помощью этой группы игр дети выполняют действия по образцу или указанию.

- **Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.**

К этой группе относятся игры, способствующие формированию вычислительных навыков (расчёты для построения чертежей изделия), навыков правильного выполнения трудовых приёмов, правописания.

- **Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность.**

К ним можно отнести: игры «Я учитель», «Контролёр» в которых ученики выполняют проверку чьей-то работы.

- **Игры, требующие от детей преобразующей и поисковой деятельности.**

Ученики очень любят игры данных групп. Им нравится сравнивать, анализировать. Находить общее и различия, интересен поиск недостающего.

Использование дидактических игр на уроках различных типов.

Тип урока.	Дидактические игры.	Назначение игры.	Реализация диф. подхода
Изучение нового материала.	Игры, связанные с исполнительской деятельностью детей	Усвоение новых понятий и способов	Распределение ролей
Закрепление ЗУН	Игры на воспроизведение свойств, приёмов, алгоритмов и их преобразование.	Выработка умений и навыков, применение их на практике.	Содержание заданий
Обобщение и систематизация ЗУН.	Игры, контролирующие, преобразующие и творческие, включающие элемент поисковой деятельности.	Установление уровня овладения теоретическими знаниями и способами познавательной деятельности.	Распределение ролей и содержание заданий

Этапы-станции по ПТО (швейное дело):

- **Проверяйка.** Проверка каких-либо умений, домашних заданий.
- **Вспоминайка.** Повторение различного материала
- **Словознайка.** Различная работа со словарными словами, словом.
- **Знайка.** На этой станции всегда изучается новый материал, обязательный для усвоения.
- **Прочитайка.** Работа с текстом, над правилом, закрепление его.
- **Выбирайка.** При закреплении материала предлагается несколько заданий на выбор.
- **Угадайка.** Занимательный материал в виде ребусов, загадок и т.п.
- **Наблюдайка.** Несколько наблюдений при подготовке к прохождению новой темы.
- **Думайка.** Задания повышенной трудности, опережение.
- **Составляйка.** Работа по составлению плана, технологической последовательности обработки изделия, с деформированным текстом и т.п .
- **Поиграйка.** Логические и др. игры.
- **Узнавайка ("Знаете ли вы?")** По описанию (рисунку) узнать профессию, оборудование, вид волокна, изделие и т. п.
- **Слушайка.** Разновидность слухового восприятия, выполняемых учащимися со слов учителя.

Проведении физ. минуток. *Игра: «Хорошо-плохо»*

Учитель произносит слова, связанные с хорошими или плохими привычками человека, даёт установку для учащихся:

- услышав «хорошее слово» - должны наклонять голову вперёд, «плохое слово» - повороты головы влево, вправо.
- Спорт, курить, радоваться, злиться, добрый, драться.
- Теперь услышав «хорошее слово» - делаете параллельные взмахи руками вдоль туловища, «плохое слово» - «ножницы».
- лениться, зарядка, наркотики, трудолюбивый, дразнить, играть.
- Положите руки на пояс. Услышав «хорошее слово» - наклоны туловища вперёд, «плохое слово» - наклоны вправо, влево:
- весёлый, алкоголь, заботливый, обижать, внимательный, обзывать.

Основные правила игры.

- Следить за соблюдением правила игры. Стараться не допускать нарушений правила игры, подбадривать и побуждать к поискам ответов на вопросы.
- Во время игры проявлять максимум внимания, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместными замечаниями не повлиять на активность и инициативу учащихся.
- Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре учащиеся с проблемами в обучении должны чувствовать себя свободно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.
- Подведение итогов игры. В подведение итогов игры может участвовать весь класс. Это необходимо для выработки самоконтроля, самооценки. Любая игра должна приносить удовольствие, радость.

Игровая технология - самая актуальная для учителя. Именно обучение в игре и через игру позволяет каждому ученику поверить в свои силы. А учителю даёт возможность обучать всех детей на уроке, не перегружая их, а, наоборот, развивая их индивидуальные способности.

«Ребёнок - это факел,
который нужно зажечь,
а не сосуд, который нужно
наполнить»

(Ф. Рабле)

Спасибо за внимание.

Творческих вам успехов.