

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
"Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа для
обучающихся с ограниченными возможностями здоровья"
муниципального образования г. Ноябрьск**

**Особенности организации геймификации для
обучающихся с ментальными нарушениями**

Протасевич Оксана Александровна - учитель-логопед

2022-2023 учебный год

Вся наша жизнь – игра.....
У. Шекспир

Геймификация — это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры скучные задания становятся интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Однажды учитель истории на уроке изобразил древнего египтянина. По сюжету боги разгневались на него и отправили в наше время. Вернуть испуганного «туриста» обратно мог каждый из учеников. Главное — накопить достаточно «магической силы», правильно ответив на ряд вопросов о стране пирамид. «Маной» служили кружочки из синего картона. Стараясь их заработать, в игру включились даже закоренелые двоечники. Урок прошел в 1995 году, а в начале 2000-х такой прием массово стали называть **геймификацией в образовании**.

Эта технология является «королевой» технологий в коррекционной работе с обучающимися с интеллектуальными нарушениями. А всё потому, что у детей с умственной отсталостью дольше, чем у нормотипичных детей, игра остаётся ведущей деятельностью, у некоторых вплоть до окончания школы, а то и дальше.

Учёба — это труд, игра же – сладкая приправа.

Она делает обучение увлекательным и приятным, чтобы дети с охотой возвращались к занятиям. Это очень важно для тех учеников, у кого *недостаточная учебная и речевая мотивация*. К последним относятся обучающиеся с умственной отсталостью. Исходя из игровой задачи, школьники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают ее более интересной.

Геймификация – это использование подходов, характерных для компьютерных игр с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс.

Цель геймификации: привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний.

Основной принцип: постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

Основные элементы:

1. Динамика (создание легенды).
2. Мотивация (применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций) что обеспечивает результативность при сохранении вовлечённости).
3. Взаимодействие игроков (обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи).

ФАООП НОО, ФАОП ООО образования детей с ОВЗ предполагает при реализации программ обучения учёт особых образовательных потребностей, создание специальных образовательных условий. Поэтому геймификация коррекционного процесса обучающихся с умственной отсталостью должна иметь ряд особенностей.

Дети с УО характеризуются *нарушением абстрактно-логического мышления*, поэтому мыслительные операции, которые осуществляются во время игры, должны быть правильно дозированы, иначе игра становится утомительной, или вообще недоступной. Отрабатывая игровые правила, необходимо ограничивать их количество двумя-тремя условиями. На этапе освоения детьми игры, особенно с младшими школьниками, после показа игровых действий целесообразно их совместное выполнение с педагогом.

Роль учителя-логопеда остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней педагога, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, педагог продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех — и у слабых, и у сильных — создавалось впечатление равноценности их участия. Ребенку можно помочь, упростив материал игры, напомнив последовательность выполнения задания или сократив объем мыслительных операций. Упрощение содержания работы помогает слабоуспевающим ученикам не чувствовать себя ущемленными, играть наравне с другими, не терять интереса к игре и даже выигрывать. В другом случае можно уменьшить количество заданий для слабых учащихся.

Также, у детей с УО очень *затруднён процесс запоминания* материала, генерализации полученных навыков. Это обусловлено особенностями ВНД. Для успешного усвоения, закрепления требуется неоднократный повтор материала, следовательно, одна и та же игра может применяться многократно.

Для того чтобы при неоднократном использовании игры интерес к ней не снижался, ее можно модифицировать за счет замены оборудования

(вводятся новые предметы, картинки, условные обозначения) или введения новых правил.

Снижение или отсутствие учебной мотивации – у всех, практически, обучающихся коррекционных школ. Геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации.

У геймификации много преимуществ, но всё хорошо в меру. Строгость тоже порою нужна, и превращать учебу в бесшабашную вечеринку не стоит. Используйте игру, когда хочется разбавить серьезность урока или просто объяснить сложную тему. Тогда на занятия ученики будут приходить с большим желанием и уходить с сожалением.

Используя технологию геймификации в своей работе, я отметила, что у большинства обучающихся повысилась мотивация к обучению, все дети вовлечены в игру, так как учитываются особенности детей, происходит сплочение коллектива, так как всё направлено на общую цель, происходит развитие ВПФ (в том числе и речь), что является одним из главных факторов в коррекционной работе.

Используемая источники:

Аксенова А.К. Методика обучения русскому языку в специальной (коррекционной) школе: учеб. для студ. дефектол. фак. педвузов. -- М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004. - 316 с. - (Коррекционная педагогика)

<https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994>

<https://mel.fm/ucheba/shkola/6783041-gamification>