

Номінація: «Інклюзивна освіта: впевнені кроки»



Тема: «Використання елементів гри в позаурочній роботі з дітьми з особливими освітніми потребами, як засобу підвищення мотивації до навчання»

Стицюк Анастасія Ігорівна,

асистент учителя,

Запорізька гімназія № 89

Запорізької міської ради,

м. Запоріжжя, вул. Михайлова, 15

·: 702-31-26

Провідна педагогічна ідея досвіду

Наданий досвід висвітлює мою роботу, як асистента вчителя початкової школи, спрямовану на підвищення мотивації навчання учнів початкових класів з особливими освітніми потребами через використання в позаурочній роботі елементів гри. Найважливішим завданням школи є виховання соціально-активної, самостійної, творчої особистості, здатної ефективно адаптуватися до соціально-економічних змін. У цьому зв'язку актуалізується проблема формування в школярів універсальних соціально-особистісних компетентностей, які б забезпечували більш продуктивне рішення різних проблем у житті та майбутній професії. Одним з ефективних засобів формування в учнів таких компетентностей виступає ігрова технологія.

Працюючи в школі другий рік, спостерігала, що учням з особливими освітніми потребами навчання часто здається нелегкою і мало зрозумілою працею, тому намагаюся полегшити вивчення матеріалу: перетворити його з процесу механічного запам'ятовування правил, коли діти інколи не розуміють їх, на процес з використанням ігрових технологій, що перетворює його на

цікавий для учнів, підвищує їхню зацікавленість в освітньому процесі, в отриманні позитивного результату самостійної роботи думки. Таким чином, використання ігрових прийомів та дидактичних ігор в процесі навчання учнів значно підвищує їхню мотивацію.

Актуальність і перспективність досвіду

У зв'язку з коронавірусною хворобою, а в останній рік через повномасштабне військове вторгнення росії та військові дії на території нашої країни, постало завдання знайти нові дистанційні форми застосування ігрових технологій для роботи з дітьми з особливими освітніми потребами. Робота асистента вчителя потребує додаткових зусиль: для роботи з усіма дітьми разом з вчителем класу я використовую фронтальні форми ігрової діяльності, а для дітей, які потребують окремого підходу – готую спеціальні форми навчання з використанням елементів гри. Завдяки такій індивідуальній роботі в позаурочний час з дітьми з особливими освітніми потребами ефективно вирішуються навчальні завдання. Якщо учитель або асистент учителя хоче бути цікавим для учнів початкової школи, йому просто необхідно використовувати ігри та ігрові прийоми, щоб його юні слухачі не втратили інтерес до вивчення його предмету.

Науково-теоретична база досвіду

Аналіз літератури з теорії виникнення гри в цілому дозволяє уявити спектр її призначення для розвитку й самореалізації дітей. Німецький психолог Г.Гросс, який у XIX ст. захопився систематичним дослідженням гри, називав її початковою школою поведінки. На його думку, сенс гри полягає в тому, щоб стати для дітей школою життя.

Відомий дослідник гри Д. Б. Ельконін вважає, що гра є соціальною за своєю природою і безпосередньою насиченістю і спроектована на відтворення світу

дорослих. Участь у грі сприяє більш ефективному соціальному розвитку школяра, його самореалізації. В.Г. Коваленко зазначила, що «включення в урок ігрових моментів робить процес навчання цікавим і веселим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу» [4]. Виходячи з вищезазначеного, можна зауважити, що полегшення подолання труднощів в процесі освіти створює для дітей ситуацію успіху, яка, в свою чергу, мотивує учнів навчатися далі, бо таке навчання дає дитині з особливими освітніми потребами впевненість в своїх силах та можливостях. Наукова новизна мого досвіду використанні під час дистанційного навчання сукупності таких сучасних технологій з елементами гри, які дають можливість передавати навчальну інформацію в інтерактивному режимі дітям з особливими освітніми потребами з найбільшою результативністю.

Опис досвіду

В роботі асистента вчителя визначним є додаткова підтримка учня. Така підтримка надається під час уроку, а також в позаурочний час. Робота з підготовки консультацій для учнів з особливими освітніми потребами в позаурочний час включає декілька етапів.

Перший етап: підготовчий. На цьому етапі я:

- з'ясовую під час уроку, які утруднення виникають в учнів при вивченні тієї чи іншої теми, тісно спілкуюсь з вчителем, батьками учня, які визначають, які саме проблеми виникли в дитини при виконання домашніх завдань з певних предметів;
- в ході бесід з учнями та їхніми батьками з'ясовую, які історії, казки, мультиплікаційні або дитячі фільми є найулюбленішими, в які комп'ютерні ігри грають діти, тощо;
- складаю план-конспект консультації, до якого обов'язково включаю такі види діяльності учня, які передбачають ігрові технології.

Основний етап: проведення консультації. На цьому етапі роботи:

- повторюємо з учнями та закріплюємо матеріал, який був поданий на уроці, особливо ті положення або правила, які викликали утруднення;
- виконуємо домашнє завдання з тих предметів, які на даному етапі видаються для учнів найбільш складними;
- коли це необхідно, ознайомлюю учнів з деякими моментами нової теми, якщо це необхідно з огляду особливостей сприйняття нового матеріалу учнем, з метою створення комфортної і спокійної обстановки на наступному уроці. Учень знає, що, хоч тема і складна, але деякі основи він уже опанував, і йому легше сприймати цей матеріал в темпі, який передбачається під час фронтальної роботи вчителя з усім класом.

Завершальний етап: корекційний. Це:

- рефлексія, оцінка учнем успішності засвоєння нового матеріалу;
- аналіз результативності проведеної консультації за результатами засвоєння навчального матеріалу (відповіді на уроці, перевірні роботи);
- визначення матеріалу, який потребує повторення на наступних консультаціях;
- внесення корекцій до плану-конспекту позаурочної консультації.

Дидактичні ігри під час позаурочної роботи використовую для закріплення нового матеріалу, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого й глибшого їх осмисленого засвоєння. Обов'язковою умовою є відповідність програмовому матеріалу.

Для кращого розуміння, коли і в яких випадках вводити гру, можна виділити наступні види дидактичних ігор:

- Ігри - вправи;
- Ігри - асоціації;
- Сюжетна (рольова) гра;
- Гра - вікторина.

Наприклад, дуже корисно використовувати картки з ігровим героями для закріплення знань з математики (Додаток 1).

Для кращого засвоєння лексичного матеріалу з англійської мови, я використовую картинки із підписом слова англійською мовою. Повторюємо разом, а потім учні самостійно промовляють слова англійською мовою (Додаток 2).

Також з метою вивчення нових слів англійською мовою та закріплення лексичного матеріалу створюю презентації, які створені з урахуванням того, якими героями казок, мультиплікаційних фільмів та комп'ютерних ігор захоплюються діти. На слайдах презентації розташовую картинки улюблених героїв та ключові опорні слова, за допомогою яких учні разом зі мною складають речення, повторюючи та закріплюючи матеріал багатьох тем (Додатки 3, 4, 5).

Під час підготовчого етапу ми з'ясували з дітьми їхні хобі, улюблені ігри та персонажі. Основними персонажами, які стали використовуватися у роботі, стали герої відомої гри Among Us. Герої дуже пластичні для інтерпретування, не мають сталого характеру, роду і це дає дітям можливість фантазувати та придумувати усілякі ситуації за участю цих персонажів. Особливістю також є те, що імена героїв - це кольори (Червоний, Жовтий, Синій, Зелений тощо). Учні легко вивчили імена персонажів англійською мовою, а також асоціативно можуть називати всі кольори англійською мовою. Вони із задоволенням розповідають про своїх улюбленців, проявлять при цьому неабияку активність. Таким чином, діти мають можливість ще раз повторювати вивчену лексику з тієї чи іншої теми, розвивають монологічне мовлення.

Для мотивації пізнавальної діяльності та пізнавальних інтересів учнів, осмислення та закріплення навчального матеріалу, застосування його в нових ситуаціях використовую різноманітні кросворди (Додаток 6), вікторини (Додаток 7), ребуси, шаради, головоломки, загадки (Додаток 8). Повторюючи та закріплюючи навчальний матеріал в такий спосіб, учні легше сприймають навіть матеріал, який насичений великою кількістю теоретичних знань.

Створюється ситуація успіху, діти почуваються комфортно і впевнено, що в результаті заохочує учнів навчатися далі.

Найкраща гра – це та гра, що поєднується з технологіями нестандартного навчання. Тому на заняттях намагаюсь застосовувати незвичайний зміст і засоби його подання. Таке заняття для учнів – перехід в інший психологічний стан, це інший стиль спілкування, позитивні емоції, відчуття себе в новій якості. Все це – можливість розвивати свої творчі здібності, оцінювати роль знань і побачити їх застосування на практиці, це самостійність, зовсім інше ставлення до своєї праці.

Мої учні – це дітки, які потребують особливого підходу до навчання, тому, вивчивши рекомендації психолога, я намагаюсь використовувати особливості психічного стану дитини для створення сприятливих умов навчання і застосування найбільш результативних методів. На заняттях з дітьми даю волю фантазії, підштовхую вигадувати різні ситуації, називати те, що персонажі люблять, що не люблять, із якої вони країни, які традиційні страви вони їдять, якими видами спорту займаються. Даний метод дозволяє не тільки вивчати нову лексику іноземної мови, а також поповнювати словниковий запас, розвивати творчі здібності, пізнавати світ та навколишнє середовище. Дитина проявляє інтерес до персонажа, коли він робить щось кумедне, або схожий за поведінкою на нього. Реагує позитивно, жартує, повторює слова та намагається асоціювати їх із чимось. Наприклад, дієслово «walk» діти асоціюють із зубастим вовком, «like» - із кнопкою вподобайки на Ютуб, «play» - із кнопкою запуску на плеєрі.

У ході заняття, якщо дитина забуває те, чи інше слово, підказую їй цією асоціацією, показую страшні щелепи, ставлю великий палець вгору або роблю вигляд, що вмикаю якийсь пристрій. Спираюся на м'язову пам'ять і, навіть, якщо учень забуває те, чи інше слово, або порядок слів (наприклад у реченні He likes to play), то він відтворює речення спочатку жестами, а потім словами, як це вже неодноразово ми відпрацьовували раніше.

Особливо вдалою грою на запам'ятовування слів стала для моїх учнів гра на спортивну тематику.

Ми проводили гру «Футбольний матч». На великому екрані висвітлюється футбольне поле, невеличкі команди із персонажами, яких дитина знає (герої Діснеївських мультфільмів, персонажі гри Among Us чи Minecraft). Дитина вивчає прості дієслова, які використовуються у спорті (кидати, ловити, хапати, бити, забивати, пропускати). Така та подібні ігри – це можливість розвитку уяви дитини, яка перетворює дитину разом зі мною на двох коментаторів спортивних змагань. Асистент виступає коментатором для української аудиторії, учень – для англійської. Далі персонажі на екрані переміщують м'яч, кидають його одне одному, забивають у ворота. Дії повинні бути прості, як і коментарі асистента, щоб дитина змогла зрозуміти, що відбувається на екрані. Це тренує увагу, фокусування на деталях, а також відпрацьовується використання нової лексики.

Рекомендації щодо впровадження

Досвід використання ігрових технологій під час дистанційного навчання дозволить об'єднати освітню, розвиваючу й виховну функції, які в такому форматі діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість, підвищує мотивацію дітей з особливими освітніми потребами. Щоб ділитися своїми напрацюваннями, беру активну участь в створенні шкільної відеотеки уроків.

Результативність впровадження досвіду

У результаті застосування даного методу в умовах дистанційного навчання:

1. підвищилася мотивація учнів з особливими освітніми потребами;
2. підвищився рівень зацікавленості учнів в проведенні позаурочних занять та активної участі в роботі на уроках разом з класом;
3. покращилася успішність учнів з особливими освітніми потребами;

4. батьки учнів неодноразово виражали зацікавленість в проведенні таких позаурочних занять, якщо з будь-яких причин заняття не відбувалося, то батьки за своєї ініціативи переносили його на інший час.

Репрезентація досвіду

Досвід представлений на МО асистентів вчителів, педагогічній раді та виставлений на сайті гімназії.

Список використаних джерел

1. Буяк Р.Р. Навчаємо граючи. Початкове навчання та виховання. 2016. №25. С. 26–28.
2. Вишковський І.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. Психолог. 2004. № 21–22. 114 с.
3. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2016. №34. С. 12–19.
4. Коваленко В.Г. Ігри з молодшими школярами. Початкова освіта. 2018. №12. С. 23–39.
5. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
6. Kozub, I.S. (2011). Dydaktychni ihry yak zasib aktyvizatsii diialnosti uchniv na urokakh anhliiskoi movy u pochatkovykh klasakh [Didactic games as a means of activating the activity of students in English lessons in primary school]. Retrieved from: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html> [in Ukrainian].
7. Kopachynska, T. (2018). Ihry z molodshymy shkoliaramy [Games with younger students]. Primary education, no12, pp. 23–39.



Kinds of sport

- hunting,
- kayaking,
- acrobatics,
- judo,
- badminton,
- golf,
- figure skating,
- football,
- boxing,
- baseball,
- basketball,
- dog racing,
- fishing,
- cycling,
- skiing,
- rugby,
- tennis,
- mountain climbing,
- karate,
- running,
- swimming,



Додаток 6



Вікторина FANNY ENGLISH

Мета гри: узагальнити знання, здобуті на уроках англійської мови

Оформлення: картки з літерами

Хід заняття

I. Організаційний момент. Привітання.

Teacher: Good afternoon, I'm very glad to see you here. Now we shall organize a competition called "I know everything".

II. Основний етап.

Teacher: _____, you'll get some letters from the English alphabet. You must put the letters in the right order, so as to get the name of the English-speaking country.

Картки з літерами:

1. E, N, G, L, A, N, D.

2. A, M, E, R, I, C, A.

Quiz-master: And now we come to the 2nd contest which is called "A magic square".

Look at the square, each team will take turns in answering questions. You'll choose any number. Captains will have an opportunity to choose the number.

You can get 5 points for the right answer.

1. Say or sing the English alphabet.

2. Name 5 colours.

3. Name 5 school subjects.

4. You're lucky! You won a prize!

5. Name 5 sorts of vegetables and fruits.

6. Name 5 school things.

7. Name 5 professions.

8. Name 5 month.

Teacher: The 3rd contest is called "Parts and wholes". I need 1 pupil from each team. You should combine these parts so as to get a popular name of cartoons. Who will be the first?

You can get 1 point for each right answer.

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Mickey | a) Claus |
| 2. Kung Fu | b) Duck |
| 3. Robinson | c) Pooh |
| 4. Tom and | d) Mouse |
| 5. Donald | e) Panda |
| 6. Winny-the- | f) Crusoe |
| 7. Santa | g) Jerry |

Teacher: Our next contest is called «**Find the mistake**»

1. I have 5 book. (books)
2. They is sisters. (are)
3. What is your names? (name)
4. I see one dogs (dog)

Teacher: Find, please, the animals hiding in the following sentences!

I

1. Close the door at once! (Rat)
2. He'll come to America a tomorrow. (Cat)

II.

1. Do good workers succeed? (Dog)
2. If Roger comes, we'll begin. (Frog)

Teacher Choose the right answer and show us the card.

1. The capital of Ukraine is
a) London b) Paris c) Kiev
2. The holiday in winter is
a) Easter b) New Year c) Halloween
3. The colour of rose is
a) red b) blue c) black.

4. The season of the year is
a) Monday b) December c) spring
5. The capital of Great Britain is...
a) Paris b) London c) Liverpool.
6. The animal with a long neck...
a) a dog b) a tiger c) a giraffe.
7. You can watch with them...
a) tars b) lips c) eyes.
8. You can write with the help of ...
a) foot b) hand c) face

III. Заключна частина. Підсумок уроку.

Jury: _____ is the winner.

Reflection.

Do you like our game? Will you take part in such games more?

Додаток 8



Для Зайчихи-мами діти
Відшукали в полі квіти :
У букеті 3 ромашки,
25 стеблинок кашки,
7 гілузок звіробою...
Порахуймо все з тобою.



Носять воду черепашки,
Черепашкам трошки важко.
В діжку, скільки було сили,
20 літрів наносили.
Мама їжу готувала,
І 12 вже забрала.
Запитання не змінилось:
Скільки літрів залишилось?