

Доклад

Игровые технологии направленные на коррекцию познавательной деятельности, развитие внимания, памяти, восприятия на уроках профессионально-трудового обучения «Швейное дело»

Алания Марина Петровна

Государственное общеобразовательное казенное учреждение Иркутской области

«Специальная (коррекционная) школа №1 г. Усолье-Сибирское» (ГОКУ СКШ № 1)

учитель

Декабрь 2023 г.

Игровые технологии направленные на коррекцию познавательной деятельности, развитие внимания, памяти, восприятия на уроках профессионально-трудового обучения «Швейное дело»

Качество образования сейчас оценивается не столько по уровню знаний, умений и навыков, сколько по степени развитости ребенка, уровню его воспитанности, трудолюбия, способности включиться в дело. Перед учителем встаёт задача, как сделать уроки более интересными, запоминающимися, что нового предложить нашим детям, и какие современные технологии лучше использовать в работе.

Сегодня каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования учебного процесса, способы повышения мотивации к учебе учащихся и качества обучения. Исходя из этого, можно выделить современные технологии, элементы которых возможно применять на уроках в коррекционной школе VIII вида:

Практика показывает, что уроки ПТО с использованием игровых ситуаций, делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса. Игровую технологию можно использовать в качестве проведения целого урока, или только на отдельных этапах урока..

Дидактическая игра это форма обучения и управления познавательной деятельностью учащихся на уроке. Она реализуется через игровую задачу и осуществляется детьми. Игровая задача определяет игровые действия, а эти действия становятся задачей самого ученика. Ведь игровая деятельность является основой игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интересней для учащихся сама игра. Тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности, и по отношению к играющим учащимся.

Особое место в использовании на уроках швейного дела дидактических игр занимает организация и проведение игры. Игру можно проводить на разных этапах урока.

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

Цель дидактической игры при знакомстве учащихся с новым материалом - помочь учащимся в освоении нового материала, заинтересовать их в получении новых знаний. Здесь она может играть поисковый характер.

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

Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Примеры дидактических игр

Задание. «Расшифровщик».

На каждой карточке написано слово, но буквы в нем переставлены, учащиеся должны угадать, какое слово зашифровано.

А Л Г И (игла).

ШИНАМА (машина).

РТУКФА (фартук).

ЕЯШВ (швея).

ТКНИА (нитка).

ДОЖХУНИК (Художник)

КРОЙЗАЦИК (закройщик).

Игра» Отгадай пословицы».

Командам предлагается собрать пословицы. (Пословицы разделаны на части командам предлагается собрать их, какая команда быстрее соберет).

Без труда -..... не выловишь рыбку из пруда.

Без охоты - нет работы.

Без ремесла – как без рук.

Без дела жить -..... только небо коптить.

Без топора не плотник -..... без иглы не портной.

Люби дело -..... мастером будешь.

Дело мастера -..... боится.

Семь раз отмерь -..... один раз отрежь.

Была бы охота -..... заладится всякая работа.

Игра - головоломка. Прочтите название инструментов. Читать можно по горизонтали и вертикали.

И	Н	А	П	С	Н	О	Д
Г	Л	А	Е	П	Н	Ж	А

О	Т	С	Р	И	И	Ц	Ы
К	Б	У	Л	Ц	А	К	Р
А	К	В	А	К	О	Ч	Ю

Игра «Светофор». Учащиеся выбирают пуговицы из коробок по цвету: красная, желтая, зеленая. Эту игру можно проводить в нескольких вариантах, видоизменяя задание. Например, подобрать пуговицы квадратной формы с двумя отверстиями, подобрать пуговицы с четырьмя отверстиями, овальной формы. Учащиеся с удовольствием играют в эту игру.

Игра «Волшебный мешочек». В этой игре происходит развития пространственного представления, мышления, развития мелкой моторики кистей рук, развития связной речи. Мешочки размером 25x15 сшиты из яркой ткани и завязываются яркими ленточками. В них находятся различные предметы: катушки с нитками, шпульки для швейных машин, шпульный колпачок, пуговицы разных видов, сантиметровая лента, линейка, карандаш, молния, крючки платьевые, наперсток. Играющий берет мешочек, развязывает, опускает в него руку и достает предмет. Не вынимая руки, он описывает предмет. Игру можно разнообразить, чтобы привлечь внимание всего класса.

«Лови ошибку!» - на воздушный шарик прикрепляются листки с правильными и неправильными ответами на вопрос. Задача обучающихся – найти неправильные ответы и заменить их правильными.

Игры можно объединить в подразделы: материаловедение, конструирование и моделирование швейных изделий. Деловые игры: «Магазин ткани», «Ателье», «Дом моделей», «Швейный цех». Обучающиеся знакомятся со свойствами тканей и учатся подбирать их для шитья изделий различного назначения. Играя в «Магазин ткани» девочки повторяют уже известные им сведения: выбор ткани зависит от назначения одежды, от покроя и фасона изделия. Игра «Ателье», «Дом моделей» учит девочек пониманию конструктивных особенностей модели, законов сочетания цветов, развивает творческие способности и эстетический вкус.

Игра «Четвертый лишний»

Задание: найти «лишнее» слово, которое стоит вне логического ряда.

1. Простыня, наволочка, скатерть, пододеяльник.
2. Ножной привод, ручной привод, электрический привод, гидравлический привод.
3. Сантиметровая лента, угольник, ножницы, линейка.

Игра «Слова спрятались»

Используя буквы слова «моделирование», составить новые слова за 5 минут. Например: мода, море, мера, мед, мел, мир, дело, дерево, дрова, диван, ров, вор, лира, лимон.

Угадай детали швейной машины.

1. Она называется так же, как одна из деталей велосипеда.
(педаль)
2. Имеет такое же название, что и одно из дополнений к мужской и женской одежде.

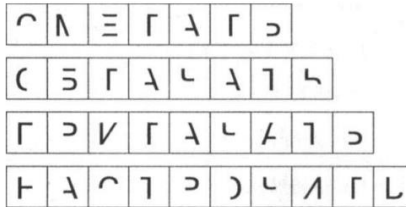
(ремень)

3. Что у машины одна, а у ежа много.

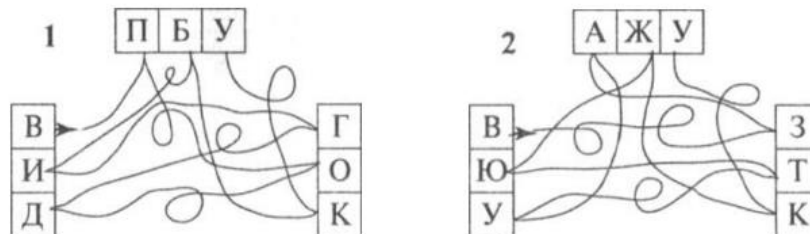
(игла)

Станция «Машиноведение»

Допиши буквы, узнайте термины, применяемые при выполнении машинных работ.



Расшифруйте названия двух швов, двигаясь от буквы к букве по веревочкам. Начальная буква отмечена стрелочкой (вподгибку, вразютюжку).



Станция «Рукоделия»

Мегаграмма (пяльца).

Пять братьев на одной руке

Зовут их всех на букву П.

А если А на Я исправишь,

То вышивать на них ты станешь

Из слов соберите пословицу.

мастера

говорится

боится

дело

что

Недаром

Очень важным моментом является своевременное окончание игры. Преждевременное окончание игры также нежелательно.

По окончании игры надо дать оценку в целом и игры отдельных учащихся. К разбору игр следует привлекать самих учащихся, что способствует выявлению наблюдательности у учащихся, упражняет их в критическом мышлении.

В завершении скажу, что использование новых технологий отвечает современным требованиям, стоящим перед школой, при подготовке конкурентоспособных граждан. Благодаря образовательным технологиям учащиеся овладевают приемами учебной деятельности, умением

самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в современном информационном пространстве.

Литература:

Войтенко Т.П.- «Игра как метод обучения и личностного развития: метод.пос. для педагогов начальной и средней школы»- Калуга: АДЕЛЬ . 1997 г.

Пидкасистый П.И.,Хайдаров Ж.С. «Технология игры в обучении и развитии» М.1996 г.

Стребелева, Е.А. Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр: пособие для учителя-дефектолога. [текст]/Е.А.

Стреблева.-М.:Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2008.-256с.