

## **Игровые приемы работы с детьми с ОВЗ на уроках английского языка.**

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья – это дети с особыми образовательными потребностями, работа с ними требует особой логики построения учебного процесса, что находит свое отражение в структуре и содержании образования.

Обучающиеся с ЗПР – это дети, имеющие недостатки в психологическом развитии, подтвержденные ПМПК и препятствующие получению образования без создания специальных условий.

Категория обучающихся с ЗПР – наиболее многочисленная среди детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и неоднородная по составу группа школьников. Среди причин возникновения ЗПР могут фигурировать органическая и/или функциональная недостаточность центральной нервной системы, конституциональные факторы, хронические соматические заболевания, неблагоприятные условия воспитания, психическая и социальная депривация. Все обучающиеся с ЗПР испытывают в той или иной степени выраженные затруднения в усвоении учебных программ, обусловленные недостаточными познавательными способностями, специфическими расстройствами психологического развития (школьных навыков, речи и др.), нарушениями в организации деятельности и/или поведения.

Общими для всех обучающихся с ЗПР являются в разной степени выраженные недостатки в формировании высших психических функций, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной

деятельности, трудности произвольной саморегуляции. Достаточно часто у обучающихся отмечаются нарушения речевой и мелкой ручной моторики, зрительного восприятия и пространственной ориентировки, умственной работоспособности и эмоциональной сферы.

Для достижения поставленных целей и позитивных результатов деятельности в обучении и воспитании детей с ОВЗ широко применяются современные технологии обучения и воспитания учащихся с особенностями развития.

Современная педагогическая технология в учебно-воспитательном процессе – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога, т.е. содержательная техника реализации учебного процесса.

Одной из современных технологий, используемых при обучении и воспитании школьников с особенностями в развитии, являются игровые технологии, которые применяются почти на каждом уроке. Игра, по утверждению философов, это особый феномен детства, поскольку именно игра – это путь детей к познанию мира, в котором они живут. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на уроках проходит по следующим направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: например, с предметами и без предметов, настольно-печатные;

комнатные, уличные, на местности; компьютерные и с ИКТ, а также с различными средствами передвижения.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации. Следует отметить, что с использованием игровых технологий существенно увеличивается темп работы учеников, снижается психо-эмоциональный барьер перед неизвестным материалом.

Примеры упражнений для развития умений и навыков коррекционного обучения:

1. Слушание и выполнение распоряжений преподавателя.

Преподаватель говорит: Open the door, shut the window, take the book и т. д.  
Ученик выполняет действие.

2. Повторение фразы или предложения.

Педагог произносит фразу, обучающийся должен четко и безошибочно и бегло ее повторить. I like this white house.

3. Повторяемость коррекционных упражнений, но с включением новизны.

Kate has a cat. Kate has a cat and a car and a hare.

К игровым активным методам обучения относятся: деловые (управленческие) игры, метод разыгрывания ролей, индивидуальные игровые занятия на моделях, а также ролевые игры. Эти методы имеют высокую

эффективность в учебном процессе, в частности при обучении англоязычной лексики.

В процессе выбора активных форм при обучении лексики обучающихся с ОВЗ на уроках английского языка необходимо учитывать интересы обучающихся, их индивидуальные особенности и потребности. Необходимо использовать красочный дидактический материал, вводить игровые моменты, видео и аудио материалы, подходящие по интересам и уровню знаний обучающихся. Исключительно важное значение имеют мягкий доброжелательный тон педагога, внимание к детям, партнёрское взаимодействие, поощрение их малейших успехов, предоставление им возможности выбора самостоятельных видов деятельности на уроке.

При обучении обучающихся младшего возраста на уроках из активных методов преобладает игровой. Использование игр даёт хорошие результаты, повышает интерес учащихся к урокам, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

- благоприятная психологическая атмосфера на уроках, которая способствует развитию партнёрских отношений педагога и обучающихся.

Место игр на уроке (как и любого активного метода) и отводимое время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят обучающихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Выделяют следующие категории игр на уроке английского языка:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры.

Однако необходимо отметить, что в большинстве случаев в игре объединяются несколько категорий: лексико-грамматические, лексико-орфографические, грамматико-творческие и многие другие игры.

Так как тема данной статьи связана с активными формами при обучении лексике обучающихся с ОВЗ на уроках английского языка, то в практической части остановимся на лексических играх.

Слова хранятся у нас в памяти ассоциативно-тематическими группами. Поэтому, формируя у обучающихся базовый словарь, то есть запас «кирпичиков», из которых они будут строить фразы, нам необходимо вводить новые лексические единицы тематическими группами.

В этой связи учебный материал объединяется вокруг основных лексических тем: семья, внешность, одежда, дом, школа, еда, домашние животные, звери, цвет и другие. Чтобы слова и выражения запоминались прочно, их надо очень много раз повторять.

#### Примеры игр.

##### 1. Игра «Резиновое предложение».

Педагог произносит простое предложение. Обучающийся повторяет его, добавляя что-то, делая его более распространенным. И так далее.

Например: I went shopping.

I went shopping and bought some cheese.

I went shopping and bought some fresh cheese.

I went shopping and bought some fresh Cheddar cheese and some bread.

##### 2. Игра "What is missing?" («Что пропало?»).

На столе раскладываются карточки со словами, дети их называют. Педагог даёт команду: "Close your eyes!" и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: "Open your eyes!" и задаёт вопрос: "What is missing?" Дети вспоминают пропавшие слова.

### 3. Игра "Story".

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают ребёнку на карточке, и он называет этот звук. Например: Жил-был (Rabbit). И была у него чудесная (rope). Наш (Rabbit) просто обожал скакать через свою (rope) по длинной (road). А вдоль (road) росли необыкновенно красивые (roses). Каждое утро, если не было (rain), наш (Rabbit) собирал прекрасные (roses) и относил своим друзьям! Etc.

### 4. Игра "Opposites".

Педагог называет слово, а дети отвечают противоположным по значению. (Можно играть с детьми в группах, разделяя их на команды). Слова могут быть для облегчения задачи представлены на карточках, тогда детям необходимо будет показать карточку с противоположным значением.

Например:

Big –small      Fat - thin

Strong – weak      Wet – dry

Long – short      Low – loud

New – old          Happy – sad

Good – bad

5. Игра "Is it true or not?" («Правда или неправда»).

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: "Is it true or not?" Игрок ловит мяч и отвечает: "Yes, it's true", либо "No, it's not true". Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку. При индивидуальной форме обучения можно играть в режиме: педагог - ученик. Также можно заменить мяч на хлопki и другие жесты.

Например:

Yellow lemon    Pink pig

Orange bear    Brown monkey

White snow    Red crocodile

Purple mouse    Green grapes

6. Игра «What doesn't belong?» («Что лишнее?»).

Игра проводится с карточками. Педагог помещает на стол группами карточки (по 3-4) со словами. Дети читают слова на карточке и называют слово, которое не подходит в ту или иную группу. Затем каждая из групп называется одним обобщающим словом. Например: Cow – horse – window – pig. What doesn't belong? The window doesn't belong! Cow – horse – pig are domestic animals.

7. Игра «Repeat if it is true» («Повтори, если правда»).

На доске (на экране) расположить 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, педагог называет её и описывает 2-3 предложениями. Если педагог произносит всё правильно – ребёнок повторяет, если нет - молчит (правильно – поднимают руку вверх/ хлопает в ладоши/ говорит: "Yes" etc.)

8. Игра «Части тела».

Педагог называет части тела, а ребёнок показывает их на себе или на каком-то персонаже.

9. Игра «Части тела» (для группы).

Обучающиеся в ограниченный период времени должны написать максимальное количество слов по теме "части тела" (или любой другой). Ребенок с самым длинным списком побеждает.

10. Игра-зарядка "Я умею ... как ...".

Обучающиеся тянут карточки с изображением животных. Они должны составить предложения с глаголом движения, характерного для этого животного, и продемонстрировать пантомимой, например:

I can run like a horse. (Я умею бегать, как лошадка)

I can swim like a fish (Я умею плавать, как рыба)

Данная игра направлена также на коррекцию моторики обучающихся.

11. Игра «Зашифрованная фраза».

На карточке записывается предложение на английском языке, где нет пробелов между словами. Игрокам надо разделить фразу как можно быстрее, прочитать её вслух и перевести её на русский язык. Более лёгкий вариант-цепочка из слов, не связанных между собой в предложение.

Например: Сколько слов можно найти в этой цепочке?

CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT

#### 12. Игра «Чепуха».

Педагог называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «We wear school uniform when we go to the theatre». Обучающиеся поправляют фразы, которые «неправильны с их точки зрения»: «We do not wear school uniforms when we go to the theatre».

#### 13. Игра «Угадай кто!».

Ведущий задумывает предмет или человека (например, животное или сказочный персонаж), остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:

Is he or she?

What colour is it?

Is it a human or an animal?

Is it male or female?

#### 14. Игра «Please».

Игру можно проводить после того, как обучающиеся научились понимать и выполнять команды. По условиям этой игры ученики должны выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Например: Stand up, please. Hands up, please. Hands on your shoulders, please. Hands on your knees, please. Hands on your hips. Sit down, please.

Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.

#### 15. Игра «Восстанови слово».

Детям даются карточки с первой половиной слова и со второй. По сигналу педагога они начинают искать пару. Сложив обе половинки, учащиеся зачитывают слово. win + ter = winter

#### 16. Игра «Светофор».

Данную игру лучше проводить в группе из нескольких человек. Ведущий называет цвета, дети делают шаг вперед, если у них есть любая вещь данного цвета (в роли ведущего может выступать и ребенок). Побеждает тот, кто быстрее доберется до финиша.

#### 17. Игра «1,2,3 – на месте фигура замри».

Ведущий произносит фразу «1,2,3 – на месте фигура замри» и ребенок должен изобразить любую фигуру (можно и уточнить: морская фигура, съедобная фигура, сказочный персонаж...), а ведущий угадывает. Если ведущий угадал, то его место занимает ребенок.

## 18. Игра «Испорченный телефон».

Данную игру проводить лучше в группах, но можно и в паре (педагог-ученик); ведущий называет слово шепотом на ухо ребенку, ребенок называет слово, которое услышал другому ребенку на ухо, либо педагогу (если занятия проводятся только с одним ребенком). В роли ведущего может быть и ребенок. Называть можно и слова, и буквы и предложения (в зависимости от уровня владения языком).

## 19. Игра «Графические диктанты».

Есть несколько вариантов, можно рисовать по клеточкам согласно направлению (педагог на иностранном языке говорит сколько клеток вправо, влево...); можно использовать табличку с квадратами, в которых могут быть и числа, и картинки (педагог называет число или предмет, который изображен в клетках, а дети должны поставить точки, а после соединить точки и назвать предмет, который получился).

## 20. Игра «Прятки».

Ведущий прячет любой предмет и просит назвать место, в котором предмет спрятан (можно использовать полные грамматические конструкции или только место с предлогом; дети могут задавать вопросы педагогу о

местоположении предмета; дети могут просто искать предметы, а педагог (или другой ребенок) подсказывать: тепло/холодно/жарко/лед).

#### 21. Игра «Художник».

Педагог/дети должны догадаться, что рисует ведущий (ведущим может быть и ребенок, и педагог); ответы могут быть краткими, либо содержать грамматическую конструкцию. Кто за наименьшее количество времени угадает больше предметов, тот и выиграл.

#### 22. Игра «Мемори».

Классическая игра, дети должны найти пары картинок/слов/букв/звуков; возможен и другой вариант: выложить перед детьми ряд с картинками (выкладывать и называть предмет, который изображен на картинках), а ученикам необходимо запомнить последовательность (ученики выстраивают картинки в ряд и называют предметы, которые изображены на них); перед учениками карточки с буквами, которые они должны расположить в том порядке, в котором слышали их (лучше использовать запись с произношением носителя языка; до начала игры можно произнести данные буквы с учениками).

#### 23. Настольные игры «Вопрос-ответ».

Дети бросают кубик и делают свой ход, в каждой клеточке есть вопрос, на который должен ответить ребенок, кто быстрее доберется до финиша, тот победил. В подобных играх могут содержаться не только вопросы, но и

задания; можно придумать обозначения: вернуться на несколько ходов обратно или перейти на несколько ходов вперед, пропустить ход и т.п.

#### 24. Игры Физминутки».

Очень хорошее упражнение на отработку повелительного наклонения, спряжение глаголов; ведущий (педагог или ученик) проводит разминку на иностранном языке (просит присесть, попрыгать, похлопать и т.п., обращаясь к одному человеку или нескольким); возможен и другой вариант: ученикам нужно выполнять только те движения, которые называет ведущий, при этом ведущий может показывать совершенно другие движения.

#### 25. Игра «Твистор».

Популярная игра среди детей разных возрастов. Очень эффективна при запоминании цветов, чисел. По возможности можно продумать свой вариант игры, т.е. могут быть изображены в цветных кругах буквы, знаки транскрипции.

#### 26. Игра «Английские прятки».

Ведущему надевают повязку на глаза, и он считает до 10, а после идет искать ребят, но в процессе задает вопрос «Как тебя зовут?», дети отвечают и по голосу ведущий должен найти ребят. Тот, кого первого найдут, становится ведущим.

#### 27. Игра «Жмурки».

Ведущему надевают повязку на глаза, а другому ребенку дают маленький колокольчик; ведущий спрашивает: «Где ты (имя называет)?», а другой участник звенит в колокольчик и говорит: «Я здесь» и старается убежать, если его поймали, то он становится ведущим. Игра подходит и для больших групп, и для маленьких.

#### 28. Игра «Слово-действие».

Вариантов для игры масса: если ведущий называет однозначное число, то участники выполняют определенное действие, например, прыгают, если круглые десятки- приседают и т.д. (можно называть четные и не четные числа, фрукты или овощи и т.д.)

#### 29. Игра «Правда или ложь».

Ведущий бросает мяч участникам и задает при этом вопросы, начиная с простых («Тебя зовут (Аня/Маша)? Тебе (10 лет)?») и другие элементарные вопросы), при этом ведущий может называть каждый раз разные имена, при правильном варианте участники должны ловить мяч и отвечать утвердительно на поставленный вопрос («Да, меня зовут (Аня/Маша)»), а в остальных случаях отбрасывать мяч, но если ведущий назвал имя (к примеру) правильно, но участники отбросили мяч, то ведущий придумывает свой вариант имени и т.д.

#### 30. Игра «Детектив».

Перед учениками необходимо разложить карточки или фотографии людей и выдать карточки с кратким описанием людей, ученики должны найти карточку, на которой изображен человек согласно описанию.

Разумеется, условия всех игр объясняются на русском языке, а сам процесс игр происходит на изучаемом языке. Игры можно проводить и в помещении, и на улице, можно устраивать конкурсы между детьми, но при условии, что уровень знаний будет одинаков, стоит учитывать и диагнозы детей, их возможности.

Результативность использования игровой деятельности: повышение уровня мотивационной сферы обучающихся, прочное усвоение лексического материала по темам, развитие навыков чтения, расширение общего кругозора, творческих способностей, тренировка воображения, памяти и внимания.

Задания в игровой форме мотивируют учеников на активную работу.

Приведенная выше классификация игр помогает скорректировать работу по формированию познавательных интересов учащихся на уроках английского языка. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах занятий. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры. Необходимо заметить при этом, что игры на уроках английского языка должны использоваться не эпизодически, а регулярно. Только в этих условиях у обучающихся формируется активная учебно-познавательная деятельность.

Таким образом, основываясь на факте доминирования игровой мотивации у детей с ЗПР, используя игровые ситуации и приёмы, повышается интерес детей к занятиям, снижается уровень их тревожности, уменьшается страх неудачи.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребенка к активной познавательной деятельности. Если найти правильные подходы, то обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в мир незнакомого языка. Одним из этих подходов является игра, сильнейший фактор психологической адаптации ребенка в новом языковом пространстве, который может решить проблему естественного ненасильственного внедрения ребенка в мир языка.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Для детей игра прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова английского языка, и благотворно оказывается на результатах обучения. Незаметно

усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Список используемых источников и литературы.

1. Каретникова А.А. Веселый английский в начальной и средней школе. Праздники, игры и занимательные задания. - Ярославль: Академия развития, 2011.
2. Немчанина Е. С. Проектная деятельность педагога в работе с детьми с ОВЗ [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы III междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, май 2013 г.). — СПб.: Реноме, 2013.
3. Нестеренко М.Е. Применение ИКТ при обучении детей с ОВЗ на уроках английского языка, 2016.
4. Пасенкова Н.М. Методические рекомендации для педагогических работников образовательных учреждений по организации работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья в условиях инклюзивного образования. -Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2012.
5. Староверова М.С. Инклюзивное образование. Настольная книга педагога, работающего с детьми с ОВЗ: Методическое пособие- М.:Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2011.
6. Торсунова О.В. Коррекционная направленность уроков английского языка для детей с ограниченными возможностями здоровья, 2016.

7. Федосова О.Ю., Михайлова Е.А., Нестерова Т.В. Возможности использования метода проекта в работе с дошкольниками с ОВЗ в условиях интеграции // Интеграция и инклюзия в образовании: проблемы и опыт: материалы всерос.научно-практ.конф., посв. 25-летию факультета специального образования. – Самара: ПГСГА, 2013.
8. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка. // Иностранные языки в школе, 2005.
9. Алехина С.В. Инклюзивное образование для детей с ограниченными возможностями здоровья – Красноярск: Сибирский федеральный университет, Красноярский ун–т им. В.П. Астафьева, 2013.
10. Панфилова Е.В. Особенности обучения в коррекционной школе: проблемы учащихся с ограниченными возможностями здоровья // Педагогика: традиции и инновации. - Челябинск: Два комсомольца, 2013.
11. Выготский Л.С. Проблема возраста // Психология развития и возрастная психология: хрестоматия / ред.-сост. Е.В. Гурова. - М.: Изд-во «МНЭГ1У», 2013.
12. Общая методика обучения иностранным языкам // под ред. А.А. Миролюбова, И.В. Рахманова, В.С. Цетлин Изд-во «Просвещение», 2013.
13. Ананьева Н. А. Здоровье и развитие современных школьников / Н. А. Ананьева, Ю. А. Ямпольская // Школа здоровья, 2014.

14. Артемова Т. А. Физиологические и психологические предикторы умственной работоспособности детей шестилетнего возраста / Т. А. Артемова, А. В. Ковалева // Материалы Первой Российской конференции по экологической психологии. – Москва, 2015.
15. Борисова Е. М., Арсланьян В. П. Тест умственного развития младшего школьника / Е. М. Борисова, В. П. Арсланьян. – Москва: Изд-во РАО, 2013.
16. Вайзман Н. П. Реабилитационная педагогика / Н. П. Вайзман. – Москва: Аграф, 1996.