

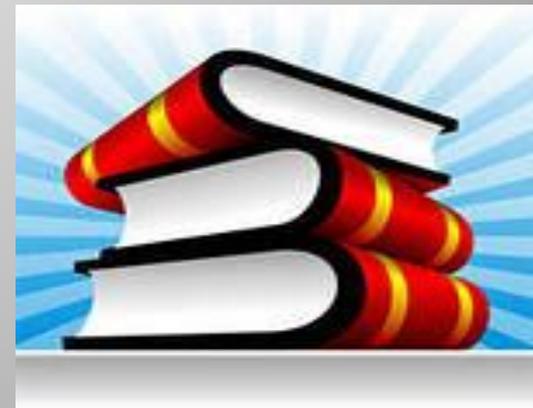
**Игра как средство  
развития  
познавательного  
интереса на уроках в  
старших классах  
специальной  
(коррекционной) школы  
VIII вида**

Учитель высшей квалификационной  
категории  
Иванцова О.И.



# Активизация познавательной деятельности обучающихся – одна из основных задач учителя

- Среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует умственную деятельность в данный момент, но и направляет её к последующему решению различных задач.



**Познавательная  
деятельность  
обучающихся**



**Познавательный интерес**



**Средство  
воспитывающ  
его обучения**



**Важный  
мотив учения**



**Использование игры  
обучении и воспитании –  
это уже готовность к  
изменению мышления.**



**Игра  
в учебно-  
воспитательно  
м процессе**



**Форма и метод  
обучения**



# Основные функции дидактических игр

формирование устойчивого интереса к учению

формирование общих учебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы

формирование навыков самоконтроля и самооценки

Формирование адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей

# Основные условия проведения дидактической игры:

- оптимальное сочетание занимательности и обучения. Проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения эмоциональность, лёгкость, непринуждённость;
- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания;
- используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и ёмкой.

# Целесообразность использования игр на различных этапах урока.

- В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать активность.
- В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы.
- В конце - игра может носить поисковый или закрепляющий характер.



# Классификация дидактических игр

```
graph TD; A[Классификация дидактических игр] --> B[Обучающие]; A --> C[Контролирующие]; A --> D[Обобщающие];
```

**Обучаю-  
щие**

**Контрол  
и-  
рующие**

**Обобща  
ю-щие**

**Игру нужно обязательно закончить на уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.**



**ЗАДАНИЕ:** Подберите как можно больше имен прилагательных к изображенным предметам.



**ЗАДАНИЕ:** подобрать как можно больше имен прилагательных по указанным категориям.

**Цвет (белый, ...)**

**Величина (огромный, ...)**

**Форма (круглый,...)**

**Вкус (сладкий,...)**

**Запах (хвойный,...)**

**Внешность (стройный,...)**

**Возраст (старый,...)**

**Черты характера (дружелюбный,...)**

**Настроение (радостное,.....)**

## Даны вступительная и заключительная части текста.

- *Пал Палыч принес чемодан. В нем был мой костюм клоуна.*
- .....
- *Меня охватило радостное нетерпение. Захотелось скорее примерить костюм.*
- \_\_\_\_\_
- **Задание:** сочините главную часть текста. Опишите цвет, форму, материал частей костюма: колпак, штаны, куртка, воротник.

# Игра «Как назвать одним словом?»

## 5-6 класс

- Бабочка, стрекоза, комар, муха, жук - .....
- Автомобиль, самолет, поезд, автобус-.....
- Дождь, метель, туман, засуха, буря-.....

## 7-9 классы

- Сочувствие, дружеское расположение к людям (*доброта*);
- Заботливое отношение к кому-либо (*внимание*);
- *Радужное отношение к гостям (гостеприимство)*

# ИГРА «МАГНИТ»

- Левая сторона магнита «притягивает» добрые слова, правая - слова с противоположным значением. Расположите карточки со словами соответственно добру и злу.

