



Департамент образования Ивановской области  
Областное государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение  
«Ивановский промышленно-экономический колледж»

РЕСУРСНЫЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР  
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**  
для преподавателей и мастеров производственного обучения

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ЛИЦ С ОВЗ**



Иваново 2023 г.

Составитель: Калугина Н.В., Маслова Н.Н.

Методические указания для преподавателей и мастеров производственного обучения  
«Использование игровых технологий в профессиональном обучении лиц с ОВЗ» / сост. Н.В.  
Калугина, Н.Н. Маслова – Иваново: ОГБПОУ ИВПЭК, 2023. – 16 с.

## Введение

При работе с лицами, имеющими ограниченные возможности здоровья и инвалидность, применяются коррекционно-развивающие педагогические технологии, способствующие добиваться положительной динамики в обучении и воспитании. Игровые технологии обладают особым признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая терапия - метод психотерапевтического воздействия на детей с использованием игры. В основе различных методик, связанных с этим понятием, лежит признание того, что игра оказывает сильное влияние на развитие личности.

Игра способствует созданию близких отношений не только между участниками группы – студентами, но и между студентами и преподавателем. Игротерапия снимает напряженность, тревогу, страх перед окружающими, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях общения.

Проблема обучения студентов с ограниченными возможностями здоровья (далее - ОВЗ) становится все более актуальной в современной педагогической практике. Количество ребят с физическими или психическими нарушениями возрастает.

Каждый студент с ОВЗ имеет свои особенности, но можно выделить и общие трудности, и проблемы, с которыми приходится сталкиваться на учебном занятии.

В первую очередь, это недостатки развития моторики и речевого развития – ребята пишут очень медленно, не умеют сокращать слова. Речь – это прежде всего инструмент общения. С развитием речи у ребенка связано формирование личности в целом, развитие основных психических процессов. От богатства словарного запаса, умения выбрать лучшее и точное слово зависит ясность и точность мышления. При недостаточно развитой речи студента, а тем более при каких-либо пусть и не ярко выраженных проблемах возникают трудности с освоением процессов чтения и письма.

Во-вторых, это проблемы замедленного и ограниченного восприятия, связанные со сложностью понимания, фиксируют свое внимание на единичных

образах, а не их совокупности; не видят детали или особенности чего-либо; отвлекаются только на более яркие образы.

В-третьих, недостаточная познавательная активность. Не в полном объеме сформированы психические процессы такие как мышление, память, восприятие. Либо недостаточная познавательная активность связана с природными особенностями самого студента.

Четвертую группу составляют такие проблемы как неуверенность в себе, зависимость от окружающих и т.д. Как показывает практика, этот барьер помогают преодолеть именно приемы игротерапии на учебных занятиях.

И так педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

На основе педагогической игры разработаны педагогические технологии игры. Они так и называются – игровые технологии.

**Технология** — это совокупность производственных методов и процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства.

**Игровые технологии** обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

В организации игры следует придерживаться следующих принципов:

- отсутствие принуждения;
- развитие игровой динамики;
- поддержание игровой атмосферы;
- переход от простейших игр к сложным;
- поддержания – к игровой инициативе;
- взаимосвязь игровой и учебной деятельности;
- углубление содержания игровых заданий.

Таким образом, игровые технологии позволяют повышать мотивацию и интерес у обучающихся, не только к процессу обучения, но и к изучаемому предмету. Применение игры в дополнение к однообразным, повторяющимся методическим приёмам на учебных занятиях, позволяет обучающимся гораздо легче усвоить или закрепить тему урока, а также с удовольствием влиться в процесс обучения.

### **Цели и задачи применения игровой технологии в учебном процессе**

Современные условия характеризуются образовательного процесса, обращением к личности гуманизацией обучающегося, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи объективно требует качественного подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего учебного процесса.

Обучение с применением игротерапии должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности.

Игра – это способ преодоления пассивности обучающихся; это пространство для формирования возможностей, для личности обучающихся, которая осуществляется средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому обучающемуся, с учетом психофизических возможностей, путем осуществления специальных игровых программ, имеющих как общеразвивающий, так и специализированный характер.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Игровая деятельность используется в следующих случаях: как самостоятельная технология, технология урока, форма внеурочной деятельности, технология усвоения материала.

Игра для студентов с ограниченными возможностями здоровья имеет большее значение. Посредством игры активизируются все психические процессы обучающегося, тем самым занимательность игры положительно влияет на деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению

информации. Таким образом, игра - это свобода самораскрытия разума и творческого потенциала и его саморазвития.

Цель игровых технологий – создание побуждающей, стимулирующей и мотивационной основы для формирования навыков и способностей обучающихся с ОВЗ в зависимости от условий учебного процесса, формирование способности обучаться.

Игровые технологии направлены на решение следующих задач:

- *дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений и навыков в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- *воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- *развивающие*: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- *социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, само регуляция; обучение общению; психотерапия.

Важно отметить, что обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, имеют свои преимущественные особенности и трудности, которые при особых условиях социализации и окружающей среды могут, в зависимости от характера нарушения, полностью преодолеваются в процессе развития, обучения и воспитания, другие лишь сглаживаться, а некоторые только компенсироваться. А игра, так или иначе, позволяет преодолеть существующие трудности и решить возникающие проблемы.

Причиной изобретения игровых педагогических технологий являются главные черты, присущие большинству игр, такие как:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую или временную последовательность ее развития.

В педагогической практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- **развлекательную** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как деятельности органично входит:

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **педагогических игр**.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся с ОВЗ к познавательной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятии происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее 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 учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависит от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

## **Классификация педагогических игр**

### ***По области деятельности:***

1. физические (двигательные),



2. интеллектуальные (умственные),
3. трудовые,
4. социальные,
5. психологические.

***По характеру педагогического процесса:***

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

***По предметной области:***

1. математические, химические, биологические, физические, экологические;
2. музыкальные, театральные, литературные;
3. трудовые, технические, производственные;
4. физкультурные, спортивные, туристические, народные;
5. обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

***По игровой среде различают игры:***

1. без предметов, с предметами;
2. настольные, в помещении, на свежем воздухе, на игровых площадках;
3. компьютерные, телевизионные, с применением ТСО,
4. технические, со средствами передвижения.

***По характеру игровой методики:***

- **Предметные** – это игры с применением предметов (мяч, скакалка).
- **Сюжетные** - это игры, когда есть оговоренный сюжет и обучающийся должны вести себя соответственно данному сюжету.
- **Ролевые игры.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между

обучающимися распределяются роли с «обязательным содержанием», т.е. это игры, где игроки играют какую-либо роль, разыгрывают определенный сюжет, как бы перевоплощаясь в образ.

- **Деловые игры** используются для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.
- **Имитационные игры.** Имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения и т.п. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, проведение беседы и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.
- **Игры-драматизации** весьма близки к ролевым играм. Это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

**Технология деловой игры** состоит из следующих этапов:

*Этап подготовки.* Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости обучающиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

**Этап проведения** – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

**Организационные** позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор. Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.

**Методологические** позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

**Социально-психологические** позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый.

**Этап анализа, обсуждения и оценки** результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

### Технологическая схема деловой игры

<b>Этап подготовки</b>	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка сценария</li> <li>- план деловой игры</li> <li>- общее описание игры</li> <li>- содержание инструктажа</li> <li>- подготовка материального обеспечения</li> </ul>
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> <li>- постановка проблемы, целей</li> <li>- условия, инструктаж</li> <li>- регламент, правила</li> <li>- распределение ролей</li> <li>- формирование групп</li> </ul>

		- консультации
<b>Этап проведения</b>	Групповая работа над заданием	- работа с источниками - тренинг - мозговой штурм - работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	- выступления групп - защита результатов - правила дискуссии - работа экспертов
<b>Этап анализа и обобщения</b>		- вывод из игры - анализ, рефлексия - оценка и самооценка работы - выводы и обобщения - рекомендации

### Технологическая схема деловой игры

<b>Этап подготовки</b>	Разработка игры	- план деловой игры - общее описание игры (правила игры) - содержание инструктажа (роли) - подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	- постановка проблемы, целей - условия, инструктаж - регламент, правила - распределение ролей - формирование групп - консультации
<b>Этап проведения</b>		- ознакомление с правилами игры - процесс игры

	- подведение итогов игры
<b>Этап анализа и обобщения</b>	- анализ, рефлексия - оценка и самооценка работы - выводы и обобщения - рекомендации

### **Практика применения игровых технологий в образовательном процессе**

Игра сама по себе универсальный стимулятор. Игровые технологии в обучении студентов с ОВЗ являются эффективным обучающим инструментом, который понятен и интересен обучающимся. Главное, в поддержании игрового интереса чуткость, наблюдательность педагога, проявление творческого подхода в организации игры, умение заинтересовать обучающегося игровым сюжетом. Для того, чтобы занятия вызвали интерес и приносили положительные результаты, применяю различные материалы: реальные предметы, головоломки, карандаши, фломастеры, книги, иллюстрации и др.

Каждый вид игры выполняет специфические функции. Применение игровых технологий возможно в зависимости от темы урока, и исходя из конкретных задач. Цель игры – помочь обучающемуся осознать самого себя, свои достоинства и недостатки, трудности и успехи, способствовать социальной адаптации, коммуникативным навыкам и умению высказывать свою позицию, делиться эмоциями.

Особенно важным условием игры - занимательность, вызывающая интерес. Процесс обучения посредством игры надолго увлекает обучающихся, захватывает все внимание, поднимает настроение. Помимо этого, у ребят формируется учебная мотивация, благодаря чему обучающиеся с удовольствием выполняют поставленные задачи, закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания.

Кроме значительных преимуществ игровых технологии, наблюдаются отрицательные характеристики, среди которых можно выделить следующие:

- акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала;

- высокие временные трудозатраты в подготовке к учебному занятию;
- сложность при оценивании обучающихся (не всегда все члены команды работают в этой самой команде.);
- сложность в организации и проблемы с дисциплиной.

### **Заключение**

Использование игровых технологий в процессе обучения студентов с ОВЗ позволяет активизировать и интенсифицировать учебный процесс, осуществлять межпредметные связи, интегрировать учебные дисциплины, повысить мотивацию обучения, сократить время накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение нескольких лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели), возможность перенесения полученных знаний и умений на игровые упражнения, которые моделируют возможные реальные ситуации, сформировать навыки работы в команде, умение общаться в соревновательном аспекте, конструктивно вести диалог и дискуссии, что для обучающихся с ОВЗ и инвалидностью актуально.

## Понятийный словарь

**Реноме** – (от франц.). Установившееся мнение о ком-либо или чем-либо.

**Фабула** – Сюжетная основа литературного произведения.

**Адекватный** - (от лат.). Полностью совпадающий с чем-либо, точно соответствующий чему-либо по смыслу, содержанию, значению.

**Латентный** - (от лат.). Внешне не проявляющийся, скрытый.

**Парадокс** - 1. Странное, расходящееся с общепринятым мнением, высказывание, а также мнение, противоречащее здравому смыслу. 2. Явление, кажущееся невероятным и неожиданным.

**Аттракция** - (от лат. *attrahere* – привлекать, притягивать). Возникновение симпатии, установка на другого человека, как на привлекательного. Является важным показателем профессиональной педагогической пригодности.

**Креативность** - (от англ. *creativity*). Уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

**Продуктивный** – (от лат.). Приносящий положительные результаты, создающий ценности.

**Эмпатия** – (от греч. сопереживание). Качество личности, ее способность проникать с помощью чувств в душевные переживания других людей, сочувствовать им, сопереживать.

**Рефлексия** – размышление о своем внутреннем состоянии, самоанализ.

## Список литературы

1. «Игровые методы в психокоррекции. Их роль при работе с детьми». - [Электронный ресурс]. - <https://multiurok.ru/files/doklad-na-temu-igrovye-metody-v-psikhokorreksii-i.html>.
2. Методические рекомендации по использованию технологии «Игротерапия». - [Электронный ресурс]. - [https://podrostok.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Methodicheskie-rekomendatsii-po-ispolzovaniyu-tehnologii-IGROTTERAPIYA\\_.pdf](https://podrostok.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Methodicheskie-rekomendatsii-po-ispolzovaniyu-tehnologii-IGROTTERAPIYA_.pdf).
3. Создание условий, способствующих успешному обучению и социальной адаптации детей с ОВЗ, на уроках истории и обществознания в условиях реализации ФГОС. - [Электронный ресурс]. - <https://www.1urok.ru/categories/8/articles/19776>.