**Игровые технологии на уроках географии для учащихся с особыми образовательными возможностями.**

В нашей образовательной организации наряду с учащимися с нормой, обучаются дети с ограниченными возможностями здоровья, имеющие особые образовательные потребности. Целью своей работы как учителя географии - я вижу разработку и создание комфортной среды обучения для учащихся с особыми образовательными потребностями.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

* создание ситуации успеха на уроке,
* подбор игровых методик проведения уроков географии,
* разработка и подбор дидактического материала, позволяющего поддерживать интерес к изучаемому материалу в течение всего урока.

Одним из путей формирования познавательного интереса к предмету является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру – это важнейший путь включения учащихся с особыми образовательными потребностями в учебную работу. Использование игровых технологий на уроках географии способствует успешному усвоению знаний учащихся, включение детей в общеобразовательный процесс. Именно игра может выполнить роль усиления познавательного интереса, обеспечения сложного процесса учения, ускорения развития таких познавательных процессов как восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность. В этом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом каждой игры является игровое действие. Внимание учащегося направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет общую задачу. Поэтому игры представляются учащимся не просто забавой, а интересным, необычным делом.

Применение игровых технологий позволяет добиться решения не только образовательных задач, сохранить работоспособность и повышать познавательную активность учащихся, но и дает возможность даже самым слабым учащимся принимать участие в коллективной творческой деятельности и чувствовать себя комфортно. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в процессе игры, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают общение. Учащиеся легко вовлекаются в игровую деятельность. Игровая форма занятий создается на уроках географии при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Следует отметить, что у учащихся с особыми образовательными потребностями очень слабо выражена игровая мотивация. Поэтому, в первую очередь, важно – научить ребенка играть. Для этого необходимо организовать поэтапную работу.  Дать учащемуся представление о содержании игры. Далее организовать беседу – сначала называем действия, их последовательность, затем просим отгадать действие. Реализация игровых приемов и ситуаций на уроке происходит по следующим основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися 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.

Важно знать, что для учащихся ОВЗ материал должен усложняться постепенно, подаваться небольшими дозами. Сначала даются простые задания. В частности, нельзя вводить сразу трудные игры, а надо начинать с более легких. Если учащийся не умеет «путешествовать» по карте и увидеть мимо каких островов и полуостровов он «плавает», ему еще рано играть в путешествия с описанием географических объектов и с привлечением дополнительной литературы. Обязательно частое переключение с одного вида деятельности на другой. Особую значимость в работе с такими учащимися имеет практическая направленность учебного материала и опора на жизненный опыт ребенка, многократное поэтапное повторение. Также очень важно использовать задания с опорой на образец.

Главными задачами учителя является развитие у учащегося индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике.

Игровая деятельность, игровые формы, приемы – это важнейший путь включения учащихся в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательное воздействие и нормальных условий жизнедеятельности.

Выбор игры в качестве первоочередного объекта, творческого анализа и практического освоения продиктована тем обстоятельством, что именно она может выполнить исключительную роль усиления познавательного интереса, обеспечения сложного процесса учения, ускорения развития детей с ЗПР. Психологами доказано, что знание, усвоенное без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными.

Несмотря на всю важность и значение игры в учебном процессе, она не самоцель, не средство развлечения учащихся. Это обычное упражнение, облеченное в занимательную форму. Учитель сам в определенной степени должен включаться в игру, иначе руководство и влияние его будет недостаточно естественным. Умение включаться в детскую игру – тоже один их показателей педагогического мастерства учителя. Содержание игры служит выполнению учебной цели: закреплению и углублению знаний.

Одним из главных рычагов познавательного интереса в учебной деятельности – это создание условий, обеспечивающих ребенку успех в учебной работе, ощущение радости их пути продвижения от незнания к знанию, от неумения к умению. Переходной формой от игры к учебе является дидактическая игра, органично соединяющая обучение с игровой формой его организации. На уроках используются игры и различные развивающие задания. Учащиеся легко вовлекаются в игровую деятельность. “Игра для них учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Настоящее сотрудничество учителя и ученика возможно при условии, что учиться не заставляют, а увлекают”. Проводить игру можно на разных этапах урока.

Приведем несколько примеров заданий коррекционно-развивающей направленности.

При изучении темы: «Гидросфера» можно предложить учащимся следующие проблемные вопросы: 1.Почему пресная вода не иссякает? (круговорот воды в природе). Учащимся предлагается с помощью пантомимы, показать путешествие водяной капельки. 2. Почему возникают цунами (моретрясение)? Учащимся предлагается при помощи емкости с водой, пластилина изобразить «цунами». 3.Что такое айсберги? Что вы о них знаете? Учащимся предлагается поработать с пластилином и изобразить разнообразные формы ледяных гор, причем использовать при этом пластилин разных цветов, так как они переливаются под лучами солнца красками синего, зеленого и оранжевого цветов.

При изучении темы: «Южная Америка», предлагаются учащимся следующее задание: перед учащимися ставятся две коробочки. В одной, картинки с изображениями растений и животных Южной Америки, а в другой названия этих растений и животных. Задача учащихся найти соответствие, растений и животных заданным названиям.

С целью развития внимания учащимся предлагаются географические стихи и загадки на внимание. Задания на развитие мыслительных реакций.

В качестве урока закрепления и обобщения знаний можно предложить учащимся географический КВН. Например, по теме «Африка». Учащимся предлагаются занимательные конкурсы и задания, к которым они готовятся в течение изучения темы. Конкурс: «Знаешь ли ты рельеф, геологию, тектонику Африки?» Конкурс капитанов. Капитаны выбирают конверты, в которых дано описание материка. Необходимо найти ошибки и исправить их. Учитывается количество найденных ошибок, правильность их исправления, оригинальность и юмор. Конкурс климатологов: Учащимся дается описание погоды. По этому описанию нужно определить тип климата, объяснить причины его формирования (с использованием карт). Конкурс лириков. Учащимся предлагается сочинить небольшое стихотворение или сказку о реках или озерах Африки. Конкурс «Путешествие по природным зонам Африки». Описать по одному типичному растению и животному. «Третий - лишний». Смысл задания состоит в том, что в перечень трёх понятий включается одно лишнее, не подходящее по смыслу. Его и нужно убрать. Наиболее эффективно применение в 6, 7 классах. Например: Амазонка, Нил, Джомолунгма. Спрашивается: «Что лишнее?». Игры с картой.Карта – второй язык географии.

Карта является одним из основных средств обучения на уроках географии. Система разнообразных заданий, предполагающих обращение к карте, позволяет создать условия для формирования познавательной деятельности учащихся на разных уровнях: репродуктивном, частично-поисковом и исследовательском. Например, *репродуктивный уровень*предполагает проверку географической номенклатуры. Здесь используется задания типа:“Покажи …”.

Отличие частично-поискового от репродуктивного уровня заключается в том, что при выполнении заданий учащийся должен уметь анализировать карту, интегрируя приобретенные географические знания с умениями работать по карте. Используемые задания выглядят следующим образом: “Найди по заданной характеристике, по загадке или контуру географический объект на карте”. Нестандартные и занимательные задания, при выполнении которых учащийся обращается к карте, развивают образное мышление ребенка, умение анализировать получаемую информацию. Правильно сформулированные вопросы заставят учащегося привлечь знания, полученные на других предметах и вне школы. В ходе работы над заданиями с привлечением различных карт и других источников географической информации развиваются навыки поисковой, исследовательской работы. Такие задания можно использовать при обобщении материала, в конце четверти, если остаются уроки на повторение. Учащиеся с большим удовольствием работают по карте самостоятельно. Вопросы могут быть даны индивидуальные или на весь класс.

Используются на уроках и различные методы.

Метод **«Итоговый круг»**.

Проведение: Один или, самое большее, два вопроса пишутся на большом листе крупным шрифтом. Участники по очереди кратко высказываются по этим вопросам, не обсуждая их, друг с другом. При этой игре важно помнить, что «краткость – сестра таланта». Поэтому, когда каждому учащемуся предоставляется слово, то одновременно он получает предмет, который он затем передаст дальше, и так далее.

Существенные с точки зрения каждого участника соображения произносятся вслух и становятся известны всем. Примеры: «Что я унесу домой с этого урока?», «О чем еще мне все это время хотелось сказать».

Метод «**Комплименты**».

Цель: это упражнение дает участникам группы возможность дать друг другу позитивную обратную связь и получить ее. Проводить это упражнение можно по окончанию работы в малых группах. «Посмотрите молча на людей, с которыми вы работали в группе по данному заданию. Подумайте и скажите чем тот или иной участник группы помог вам в вашей работе». Учитель начинает сам, выделяя активных участников, но и не забывая отметить всех тех, кто принимал участие в этой работе, в том числе и слабых учащихся. Далее слово передается учащимся. Они тоже характеризуют работу своего соседа справа или слева.

Метод « **Картинная галерея**».

Цель: обсуждение темы.

Работа проводится в группах. Учитель предлагает на некоторое время стать художниками, но вместо кисточек и красок предлагаются пазлы (разрезанные части контуров материков или стран). При этом оговаривает, что некоторые пазлы лишние, и для того, чтобы собрать картинку, необходимо выполнить задания (раздает листы с заданиями). Ответы написаны на обратной стороне пазла. Как только работа заканчивается, группы предоставляют свои результаты. Образуется своеобразная выставка картин – работ.

Метод «**Кластер**».

Цель: концентрация внимания участников, структурирование информации.

Учитель в ходе объяснения нового материала записывает (четко и печатными буквами) основные мысли на заранее приготовленных цветных стикерах и приклеивает их на стену или на доску (желательно белую). Таким образом, учащиеся могут визуально следить за ходом объяснения. К концу ввода информации на доске получится краткий конспект урока, который можно попросить учащихся воспроизвести на следующем уроке или написать сообщение по данной теме.

1. «Вопрос-ответ». Учащиеся самостоятельно работают с новым материалом по учебнику, придумывая друг другу вопросы.

2. «Самое главное». Учащиеся читают текст, должны определить главную мысль и выразить одним словом, можно составить синквейн.

3. «Куда идет корабль?» Предлагается учащимся найти судно, потерпевшее кораблекрушение и определить его путь, если известны координаты его начального путешествия и координаты на момент крушения.

На уроках индивидуальный и дифференцированный подход осуществляется через учет личных интересов и особенностей учащихся и возможность выбрать свой уровень и объем задания. Дополнительный материал подбирается с учетом увлечения учащихся. Например, для выполнения определенных заданий на уроках разрешается выбрать либо индивидуальный, либо групповой стиль работы. Можно, например, подготовить презентацию, или сделать задание в письменной форме. Практикуются на уроках элементы разноуровнего обучения. Выбор уровня выполнения домашнего задания, контроля по теме.

Для каждой параллели подготовлены и используются по многим темам карточки для дифференцированного, разноуровневого контроля знаний. И учащиеся вправе сами выбирать уровень заданий.

Положительным моментом, является и использование различных видов контроля:

1.Самоконтроль

2.Взаимоконтроль

3.Контроль учителя

4.Сверка с образцом.

Чередование различных видов работы учащихся:

* индивидуальная,
* парная,
* групповая,
* фронтальная.

Одним из важнейших средств создания благоприятного микроклимата является, похвала учащегося. Она может быть вербальной: «молодец», «умница» и т. д. Невербальные методы поощрения: улыбка, жесты, мимика, аплодисменты и т. д. «Учитель! Помни, твоя улыбка стоит тысячи слов». (К.Д. Ушинский). Похвалу учителя можно выразить в раздаточных жетонах, карточках или же «выводить» на экран рейтинг ответов учащихся.

Игровые формы проведения уроков позволяют не только поднять интерес учащихся к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, обучать работе с различными источниками знаний, воспитывать культуру общения. Данная технология соответствует требованиям ФГОС:

* максимально расширить охват учащихся с ОВЗ образованием, отвечающим их возможностям и потребностям;
* дать учащемуся возможность реализовать на практике Конституционное право на школьное образование, вне зависимости от тяжести нарушения развития, возможностей освоения цензового уровня, типа учреждения, где он получает образование;
* гарантировать учащемуся удовлетворение общих с обычными детьми и особых образовательных потребностей, создать оптимальные условия реализации его реабилитационного потенциала;
* обеспечить на практике возможность выбора стандарта образования, адекватного возможностям ребенка, отвечающего желанию семьи и рекомендациям специалистов, сделать ясным диапазон возможных достижений ребенка при выборе того или иного варианта стандарта

Учащимся очень нравятся уроки в форме игры, они позволяют снять напряжение, привлечь внимание к изучению даже сложной и скучной темы. Игры обладают уникальным свойством дать возможность проявить себя, позволяют самостоятельно отыскивать ответы на поставленные вопросы. При этом улучшается контакт с детьми и атмосфера урока, улучшается усвоение нового материала без перегрузок, появляется мотивация учащегося к получению знаний путем возможности проявить себя за счет соревновательного духа на уроке. Систематическое использование игр на разных этапах изучения материала является эффективным средством повышения познавательной активности учащихся, что ведет к успешному усвоению программного материала, приобретается опыт эмоционально-ценностного отношения к миру.

Если педагог систематически будет использовать правильно подобранные методы и приемы на каждом уроке, а также игры с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, то повысится уровень развития психических процессов и активизация учащихся с особыми образовательными потребностями.

Исходя, из выше перечисленного можно заключить, что усвоение знаний происходит гораздо легче и продуктивнее, если в учебном процессе использовать игровые технологии. Учащиеся гораздо меньше устают на уроке, а это важно и для последующего за этим другим уроком. Учащиеся более сближаются с учителем, больше ему доверяют, а это очень важно при работе. Учащиеся после занятий, которые вызывают у них положительные эмоции, чувствуют себя на последующих уроках более раскованно. Более того, если учащийся чувствует себя уверенно и раскованно на уроках в школе, он будет чувствовать себя также и вне школы, что тоже не маловажно. При проведении дидактических игр учащиеся начинают чувствовать свою значимость, они принимают серьезные решения. Это подготавливает учащихся не только к дальнейшему процессу обучения, но к дальнейшей жизни в обществе.

Использование дидактических игр на уроках географии позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала. Благодаря чему учащиеся становятся самостоятельнее, активнее, они способны работать уже не на репродуктивном уровне, а творить. В результате применения игровых технологий на уроках , дети стали активно участвовать в различных конкурсах и получать заслуженные награды.