

● **«Мотивация без границ:
использование игровых технологий в
работе с детьми с ОВЗ в начальной
школе»**

Волькен А.Ю.
Учитель начальных классов
МОБУ «Муринская СОШ №5»

Что такое игровые педагогические технологии?

01

Игровая технология — это систематизированный метод обучения, предполагающий наличие чётких правил, сюжета и игровой задачи, направленной на обучение через действие.

02

Такая технология создаёт безопасную обучающую среду, в которой ребёнок без принуждения усваивает навыки, снижая уровень тревожности и напряжения.

03

Главное отличие от просто игры — целенаправленность на педагогический результат: закрепление знаний, развитие внимания и моторных умений.

Задачи игровых технологий для детей с ОВЗ



Снижение тревожности через игру

Игровые занятия создают комфортное пространство для ребёнка, что уменьшает страх ошибки и повышает эмоциональную устойчивость во время учёбы.



Развитие высших психических функций

Через игровые мотивы формируются внимание, память и мышление, что помогает обходить дефицитные зоны у детей с ОВЗ.



Создание ситуации успеха для каждого ученика

Игра предоставляет каждому ребёнку возможность почувствовать достижение, вне зависимости от темпа и уровня подготовки, укрепляя мотивацию к обучению.

Психологическая ценность игры для детей с ОВЗ

Ясность и предсказуемость правил игры снижают уровень тревоги, помогая ребёнку чувствовать контроль и безопасность в образовательном процессе.

01

Телесный опыт при участии в играх особенно важен для детей с задержкой психомоторного развития и расстройствами аутистического спектра.

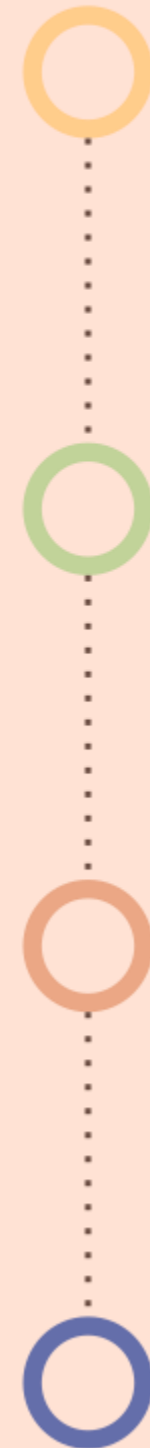
03

Мгновенное подкрепление — фишка, похвала или шаг вперёд — способствует формированию положительной мотивации и закреплению учебных действий.

02

Игра создаёт позитивный фон, который стимулирует интерес и желание продолжать обучение без страха и напряжения.

04



Игра	Возраст/ Особенности	Предмет	Цель
Бросай-ка	1 класс, ЗПР, лёгкая УО	Грамота	Снятие страха публичного выступления через игру с мячом
Волшебный мешочек	1–2 класс, сенсорные нарушения, РАС	Обучение буквам и цифрам	Развитие тактильного восприятия и узнавания
Спаси зверят	2–3 класс	Математика	Мотивация через сюжетное решение примеров
Почтальон Печкин	3–4 класс, ЗПР, дислексия	Чтение	Закрепление навыков письма через игру с письмами
Догонялки по строчке	1 класс, трудности письма	Письмо	Развитие моторики и навыков письма через элемент игры

Примеры игровых технологий для коррекции и обучения

В таблице представлены названия игр, целевая аудитория, учебный предмет и основная задача каждой технологии.

Игры адаптированы под разные типологические особенности детей, обеспечивая индивидуализированный подход и развитие ключевых навыков.

Живая азбука: визуализация букв для эффективного запоминания



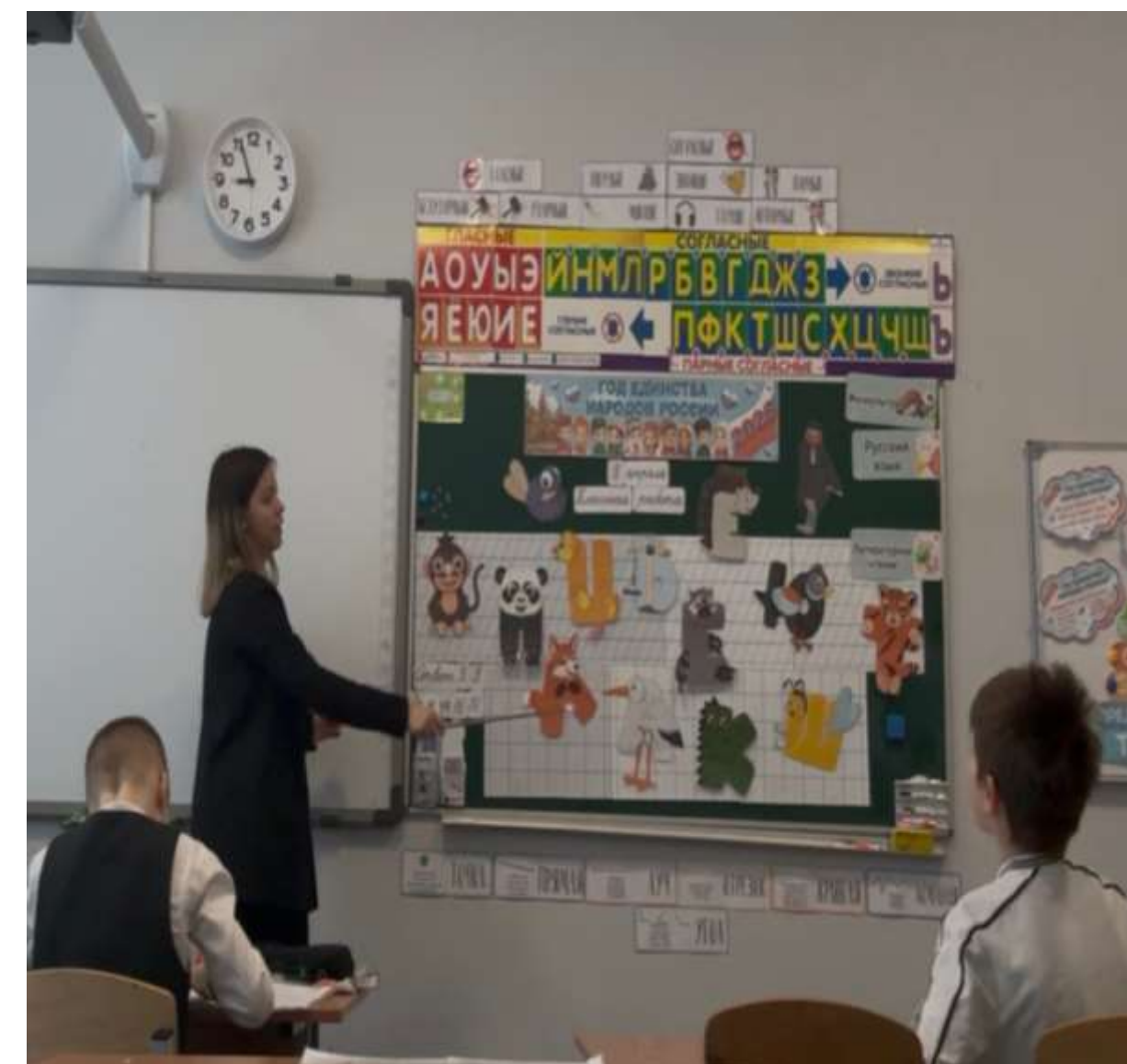
Образы живых существ в буквах

Каждая буква представлена с помощью знакомого образа из животного мира — «А» как аист, «Б» как белка, «В» как волк. Это облегчает ассоциацию и вызывает эмоциональный отклик.



Персонализация обучения через интересы

Использование разных образов — фруктов, насекомых, предметов — позволяет учёту индивидуальных предпочтений ребёнка и повышает вовлечённость в занятия.



Удержание внимания и улучшение восприятия

Карточки с живыми образами делают процесс изучения букв ярким и запоминающимся, способствуя устойчивому удержанию информации в памяти младших школьников.

Механизмы эффективности Живой азбуки

1

Принцип «от известного к неизвестному» помогает ребёнку облегчить усвоение новых знаний за счёт опоры на знакомые образы и ситуации.

2

Эмоциональное закрепление происходит через связь с симпатичными или любимыми персонажами, что повышает мотивацию и долговременную память.

3

Тактильное и моторное закрепление достигается обведением букв и образов пальцами, развивая сенсорное восприятие и координацию движений.

Игровые режимы работы с «Живой азбукой»



Режим «Найди букву в животном»

Ребёнок обводит пальцем часть изображения животного, которая формирует букву, и произносит звук. Это развивает визуальное восприятие и укрепляет ассоциативные связи.



Режим «Кто спрятался?»

Карточку показывают на короткое время, затем ребёнок вспоминает, какая буква была спрятана, тренируя зрительную и слуховую память без страха ошибки.



Режим «Магазин букв»

Игра в магазин, где ребёнок выбирает карточки с буквами в зависимости от задания, помогает формировать навыки классификации и использование букв в бытовом контексте.

Принцип работы секретных окошек

Активация исследовательского инстинкта

Карточки-просветки предлагают ребёнку «открывать секреты» при помощи источников света, стимулируя любопытство и активное познавательное участие в учебном процессе.

Снижение стрессовой нагрузки и поддержка повторения

Такая форма обучения снижает страх ошибок и способствует многократному повторению материала в спокойной игровой атмосфере, улучшая внимание и память.



Возможности применения просвечивающихся карточек

1

В просвечивающихся карточках можно использовать любые буквы, цифры от 1 до 10, слоги и короткие слова, что позволяет адаптировать материал под уровень каждого ребёнка с учётом его учебных задач.

2

Кроме букв и цифр, в таких карточках прячут геометрические фигуры и силуэты животных, что помогает разнообразить учебный процесс и стимулирует интерес у детей с разными типами восприятия.

3

Эти карточки особенно эффективны для работы с детьми, имеющими дислексию, СДВГ и сенсорные нарушения, поскольку способствуют снижению тревожности и развитию познавательных навыков лёгким и увлекательным способом.

4

Индивидуальный подбор образов и сложностей карточек позволяет обеспечить максимум персонализации, что существенно повышает мотивацию и качество усвоения материала в коррекционных классах.

Звёздный счёт: сенсорная магия на уроках математики

Использование водного пульверизатора и секретных подсказок на карточках превращает изучение математики в игру, стимулируя интерес и снижая страх перед ошибками за счёт мягкой и наглядной проверки.

Ребёнок самостоятельно ставит знак сравнения, а проявляющийся под воздействием воды правильный ответ даёт мгновенную обратную связь, что способствует развитию самоконтроля и повышает уверенность в своих силах.





Волшебный экран: графический планшет для письма и математики

01

Первое: использование самодельных ламинированных планшетов и водных фломастеров даёт возможность многократного письма и мгновенного стирания, что снимает страх ошибиться и подкрепляет мотивацию к повторению.

02

Второе: такой подход экономит материалы и позволяет быстро создавать индивидуальные задания для каждого ребёнка, что особенно актуально в коррекционных классах с ограниченным бюджетом и разнообразными потребностями.

Правила использования игровых методов в коррекционном классе

01

Первое правило — ограничение времени игры до 10-15 минут, чтобы избежать перевозбуждения и усталости, поддерживая комфортный уровень вовлечённости ребёнка в процесс обучения.

Второе — чёткие ритуалы начала и окончания игры помогают детям с ОВЗ ориентироваться во времени и событиях, создавая чувство безопасности и предсказуемости.

02

03

Третье — отсутствие проигравших в игровых заданиях, где каждый достигает успеха в своём темпе, способствует формированию положительной мотивации и поддерживает эмоциональное равновесие.

Значение игровых технологий в мотивации детей с ОВЗ

Игровые технологии позволяют детям с ОВЗ стать активными участниками обучения, снимают страх ошибок и стимулируют интерес, формируя устойчивую мотивацию и желание учиться через позитивный опыт и успех.



Спасибо за внимание!
