**Дидактические игры на уроках истории для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

Макаров А.В.,

учитель истории

ГБОУ школы-интерната № 115

г.о. Самара

Один из ключевых принципов современной государственной образовательной политики состоит в адаптивности системы образования к уровням и особенностям развития и подготовки обучающихся. Проблема качественного образования и воспитания детей с ОВЗ является, несомненно, актуальной.

Особенностью учащихся с ДЦП, отличающей их от других категорий учеников, является низкий уровень мотивации обучения во всех видах деятельности. Они пассивны, мало инициативны, требуют постоянной стимуляции со стороны учителя. Важный прием обучения состоит в активизации познавательной деятельности учащихся с использованием дидактических игр. Известный педагог-новатор В.А.Сухомлинский писал: «Ребенок по своей природе - пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре».

Целью данной работы является методическая разработка уроков истории с использованием дидактических игр для решения коррекционно-развивающих задач для детей с ДЦП, их проверка и адаптация к реальным условиям учебного процесса.

Опыт проведения игровых уроков показал, что использовать дидактическую игру возможно на всех этапах урока: при проверке и закреплении знаний учащихся, при изучении нового материала, на повторительно-обобщающих уроках. Наиболее эффективным является использование дидактических игр на уроках в 5-8 классах. Для учащихся 5-6 классов наиболее результативными являются игры-путешествия и игры-соревнования, а для 7-8 классов - игры- упражнения и сюжетно-ролевые игры.

Различные виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся, их психофизическими особенностями и другими педагогическими факторами. Исходя из целей урока, выбирается наиболее подходящий вид игры или ее элемента, продумываются познавательные, коррекционно-развивающие и воспитательные задачи.

Указанные методические приемы использованы для разработки игр-уроков для учащихся 5-8 классов. Приведем пример игры – соревнования для 6 класса.

*Игра-соревнование «Страницы средневековья»*

**Цель урока**: повторение изученного материала с использованием дидактических игр.

**Задачи урока:**

**Образовательные:**систематизация знания учащихся по истории средних веков;

**Коррекционно-развивающие:** коррекция мыслительной деятельности учащихся, памяти, речи, внимания, пространственно-временных представлений;

**Воспитательные:** развитие коммуникативных умений и навыков учащихся (формирование умения высказывать свою точку зрения, работать в группе, прислушиваясь к мнению других ее членов и др.)

**Форма проведения:** урок-игра.

**Оборудование:** наглядные пособия: картины, карты, выставка дополнительной литературы, выставка творческих работ учащихся – викторин, кроссвордов, сообщений; дидактический материал: карточки с заданиями, кроссворд.

**Условия игры:** класс делится на 2 команды (при комплектовании команд учитываются интеллектуальные возможности учащихся, в команде должны быть как сильные, так и слабые учащиеся)

**Критерии оценки:** творческий подход в выполнении заданий; знание дат, событий, понятий, исторических личностей эпохи средневековья; умение работать в группе, высказывать свою точку зрения; оригинальность в конкурсе “«Интервью с историческим героем». Круговая система начисления очков.

**Ход игры.***I. Эмоциональный настрой на игру, создание мотивации*

Учитель: Дорогие ребята, у нас с вами становится прекрасной традицией проводить исторические конкурсы, игры, на которых вы можете показать свои знания, творческие способности. На сегодняшней игре мы с вами постараемся прикоснуться к загадочной и интересной эпохе средневековья. Нам необходимо справиться с пятью различными заданиями. Для того чтобы их решить быстро и правильно, вам необходимо работать дружно, уметь слушать и слышать товарища. Желаю удачи!

*II. Объяснение правил игры.*

*III. Выполнение заданий.*

**1 Задание. Вспомните, кто**…

Задание на коррекцию и развитие памяти, внимания, скорости реакции.

*Участникам предлагаются карточки с заданиями и варианты ответов.*

О ком идет речь?:

* сказал: “Так и ты поступил с моей чашей”, убивая воина, который выступил против него при дележе добычи.
* сказал в 1095 г. на Клермонской равнине: “Освободите эту землю от рук язычников и подчините ее себе. Земля та течет молоком и медом. Иерусалим – плодоноснейший пуп земли, второй рай…Кто здесь горестен и беден, там будет радостен и богат!…”
* помог короноваться французскому дофину в Реймсе; освободил Орлеан от англичан; он (она) сказал (а) после коронации*:*“Ваше величество, мне ничего не нужно, кроме доброго коня, оружия и жалованья для моих людей. Это у меня есть. Но велите освободить от налогов крестьян моей деревни Домреми”; прозвище: “Орлеанская дева”.
* называл себя «посланником бога - Аллахом». Он призывал арабов к объединению и прекращению вражды, к принятию единой веры. К 630 году большинство арабов признают его власть и примут ислам.
* совершил одно из величайших открытий в истории человечества; изобрел книгопечатание ок.1450 г.
* сказал: “Кто не умеет притворяться, не умеет властвовать”; проводил политику укрепления королевской власти, плел интриги, заманивая в свои сети и уничтожая противников; прозвище “Всемирный Паук”.
* современники называли этого герцога Бургундии “Безрассудным” и “Волком”; сказал: “Я так люблю Францию, что предпочел бы иметь в ней шесть государей вместо одного!”.
* критиковал церковь, призывал к ее реформе; сказал на Констанцком соборе: “Даже последний грошик, который прячет бедная старуха, умеет вытянуть недостойный церковнослужитель, как же не сказать, что он хитрее и злее вора”; профессор Пражского Университета.

*Варианты ответов*: Хлодвиг, Папа Римский Урбан II, Жанна д`Арк, Мухаммед, Иоганн Гуттенберг, Людовик XI, Карл Смелый, Ян Гус.

**2 Задание. «Интервью с историческим героем».**

Задание на коррекцию и развитие речи, логического мышления, памяти, внимания, ассоциативных связей. В качестве домашнего задания команды подготовили интервью с историческим лицом (два человека из команды). В помощь учащимся предлагаются памятки-алгоритмы для составления связного рассказа об историческом деятеле. Команда должна угадать исторического деятеля и время егоправления. Критерии оценивания: логичность и достоверность изложения, грамотность, личное отношение к описываемым событиям.

**3 Задание. Кроссворд “Средневековый город”.**

Задание на коррекцию и развитие логического мышления, памяти, внимания.

**По горизонтали:**

2. Мелкое городское производство, ориентированное на рынок или на продажу. *(Ремесло)*

7. Ремесленник, не владевший собственной мастерской и работавший по найму. *(Подмастерье)*

8. Вещь, предназначенная для продажи. *(Товар)*

10. Большой городской или монастырский храм. *(Собор)*

11. Объединение купцов. *(Гильдия)*

12. Средневековый город как самоуправляющаяся единица, как объединение всех полноправных жителей. *(Коммуна)*

13. Человек, обменивающий деньги и берущий за это процент. *(Меняла)*  
14. Ежегодный торг, в котором участвовали купцы из разных городов, стран. *(Ярмарка)*

***По вертикали:***

1. Сбор в пользу государства, феодала, взимавшийся с купцов за право торговать в городе, проезжать по мостам и т.п. *(Пошлина)*

2. Человек, дающий деньги в долг под проценты *(Ростовщик)*

3. Здание городского совета *(Ратуша)*

4. Глава городского совета *(Мэр)*

5. Помещение, в котором работали средневековые ремесленники *(Мастерская)*  
6. Союз городских ремесленников одной профессии *(Цех)*

9. Город во Франции, крупный средневековый центр ремесла и торговли *(Лион)*

**4 Задание. «Верите ли вы, что…»**

Задание на коррекцию и развитие внимания, логического мышления, памяти, речи. Перед началом выполнения задания приводится пример, как отвечать на поставленный вопрос.

1. *Барщина* – это даровые работы крестьян в хозяйстве феодала.
2. *Феодальная вотчина* – это большое хозяйство, в котором работали зависимые крестьяне.
3. *Турнир*– это состязание рыцарей в силе и ловкости.
4. *Натуральное хозяйство* – хозяйство, в котором производилось все для продажи.
5. *Феодальная раздробленность*– это разделение феодалов по степени их богатства.
6. *Централизованное государство-*государство, в которомвся страна подчиняется власти короля.
7. *Индульгенция* – церковный суд над еретиками.
8. *Столетняя война* – война между Англией и Францией.

**5 Задание. Знаете ли вы даты?**

Задание на коррекцию и развитие логического мышления, памяти, внимания, ассоциативных связей, скорости реакции.

Каждая команда должна соотнести карточки с датами и событиями.

|  |  |
| --- | --- |
| 500г. | Возникновение государства у франков |
| 863г. | Создание Кириллом и Мефодием славянской письменности. |
| 1054г. | Разделение христианской церкви на западную и восточную. |
| 1265г. | Возникновение английского парламента. |
| 1337-1453гг. | Столетняя война. |
| 1453г. | Падение Византийской империи. |
| 1492г. | Открытие Америки Х.Колумбом. |
| 1498г. | Открытие Васко да Гамой морского пути в Индию. |

*IV. Рефлексия.* По окончании игры детям предлагается выразить свое отношение к уроку, возможно, выбрать соответствующий рисунок, предложенный учителем и объяснить сделанный выбор.

Выставляются оценки, выявляется команда-победительница.

**Выводы**

1. Показана важность активизации познавательной деятельности учащихся с ДЦП на уроках истории для успешного обучения, воспитания, коррекции и развития ребенка, повышения мотивации обучения, развития интереса к предмету, формирования более высокого уровня самостоятельности учащихся.

2. Обоснованы и сформулированы возможности дидактической игры в активизации познавательных интересов учащихся. Игра как эффективный стимул обучения создает разнообразную мотивацию учения, что помогает детям преодолеть трудности в обучении, в развитии познавательных процессов, способствует коррекции и развитию личности ребенка, самоутверждению учащегося, в результате чего знания становятся личностно-значимыми, способствует сплочению ученического коллектива, формированию коммуникативных качеств личности.

3. Определены наиболее приемлемые виды дидактических игр, такие как: игры-упражнения, игры-путешествия, сюжетная игра, игра-соревнование.

4. Конкретизированы и практически проверены основные положения методики организации и проведения дидактических игр как средства развития личности учащихся с ДЦП. Игра может проводиться на всех этапах урока, но наиболее эффективным является использование дидактических игр на повторительно-обобщающих уроках. Проведение внеклассных мероприятий по истории (предметных викторин, интеллектуальных соревнований и олимпиад) в игровой форме является дополнительным средством расширения фактической базы исторических дисциплин.

Таким образом, изменения в организации учебной деятельности, введение игровых моментов и творческих ситуаций благотворно влияют на обучение и воспитание учащихся с ДЦП, повышают их познавательную активность и качество знаний.

Игровые уроки могут быть рекомендованы в преподавании других дисциплин гуманитарного цикла учащимся с ДЦП.

**Литература**

1. Закон об образовании РФ

2. Бабенкова Р.Д. Коррекционная работа в специальных школах для детей с последствиями полиомиелита и церебральным параличом. М.: Просвещение, 1975. с.5-8.

3. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: Владос, 2001. 256 с.

4. Донской Г.М. Задания для самостоятельной работы по истории средних веков. М.: Просвещение, 1992. с.11-12.

5. Кулагина Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. М.: Просвещение, 1967. 277 с.

6. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. К.: Изд-во "Радяньска школа", 1985. с.35-36.

7. Шипицына Л.М., Мамайчук И.И. Психология детей с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата. М.: Владос, 2004. с.244-245.

8. Бабенкова Р.Д., Гришина Е.А., Ипполитова М.В., Мастюкова Е.М. Учебно-воспитательная работа в школе-интернате для детей с церебральным параличом. М.: Просвещение, 1986. с 5-26.