**Информация**

**о средствах обучения и воспитания в**

**МБОУ «СОШ №1 им.А.Коцоева с.Гизель»**

Средства обучения и воспитания – все те материалы, с помощью которых преподаватель осуществляет обучающее воздействие (учебный процесс). К средствам обучения относятся предметы материальной и духовной культуры, которые используются при решении педагогических задач. Они обеспечивают реализацию принципа наглядности и содействуют повышению эффективности учебного процесса, дают учащимся материал в форме наблюдений и впечатлений для осуществления учебного познания и мыслительной деятельности на всех этапах обучения.

Главным в средствах обучения является: устное слово, речь учителя. Главный инструмент общения – передача знаний.

Реализовать принцип наглядности в обучении помогают визуальные средства, так как более 80 % информации учащиеся воспринимают зрительно. Используем предметы и объекты природной и искусственной среды: карты, схемы, диаграммы, модели, дорожные знаки, математические символы, наглядные пособия, кинофильмы, видеофильмы, проекторы, CD/DVD-диски. При использовании наглядных средств соблюдается ряд условий: применяемая наглядность должна соответствовать возрасту учащихся; наглядность должна использоваться в меру и показывать ее следует только в соответствующий момент занятия или урока; необходимо четко выделять главное, существенное при показе иллюстраций; детально продумывать пояснения, даваемые в ходе демонстрации объектов; демонстрируемая наглядность должна быть точно согласована с содержанием материала; наглядность должна быть эстетически выполнена; наглядность должна быть хорошо видна с последней парты; привлекать самих учащихся к нахождению желаемой информации в наглядном пособии или демонстрационном устройстве. К проведению демонстраций предъявляют следующие требования: демонстрируемые на классной доске или учительском столе предметы должны иметь достаточные размеры для хорошей видимости даже с последней парты. Для малых объектов применяют различного вида проекции, оптическое увеличение или организуют поочередное наблюдение с вызовом учащегося к демонстрационному столу. Во время демонстрации учителю следует выбирать позицию лицом к классу, чтобы видеть реакцию учащихся. При показе не следует стоять спиной к учащимся и загораживать демонстрируемое, иначе возможны ошибки в представлении материала, нарушения дисциплины. Количество и объем демонстрации должен быть оптимальным: недостаток наглядности снижает качество обучения, а избыток наглядности рассеивает внимание, утомляет, снижает степень познавательного интереса. В процессе обучения также используются технические средства обучения. В ряде случаев ТСО незаменимы, т.к. позволяют показать явления, быстро протекающие процессы. Их не следует применять там, где без них можно обойтись (провести опыт или наблюдения). Рационально сочетается компьютерная техника, ИКТ с другими средствами обучения, не преувеличивается значимость использования новых информационных технологий. Они, несмотря на высокую эффективность, не могут заменить живое слово учителя, общение, недооценка которых может привести к сдерживанию развития личности. При использовании ТСО необходимо обучать учащихся пользоваться ими и воспринимать их. Например, перед просмотром видеофильма дать учащимся инструктаж: когда и на что обратить внимание; дать задание: что запомнить, что записать. Демонстрацию видео - кинофильмов надо проводить с соблюдением следующих рекомендаций: Перед началом демонстрации сделать вступительное слово, а после демонстрации провести собеседование по итогам просмотра. Избегать длительного показа учебных фильмов, так как учащиеся быстро утомляются, и их внимание рассеивается (в младших классах рекомендуемая длительность не более 10 минут, в старших классах не более 30 минут). Использовать прием немого демонстрирования фильмов с комментарием учителя. При демонстрации сложного материала следует делать паузы для комментария учителя и записи учениками информации. С помощью Интернета ученики могут получать информацию с любого компьютера и баз данных – все это значительно расширяет возможности учителя и учащихся на уроке.

Так как Компьютер является современным техническим средством обучения и воспитания:

в учреждении имеются компьютеры, ноутбуки;

кабинеты школы оборудованы автоматизированным рабочим местом учителя (компьютер, проектор, экран).

Созданы автоматизированные рабочие места:

* библиотекаря;
* психолога;
* администрации школы.

На компьютерах установлены операционные системы:

* Windows (на компьютерах);

Приобретена периферийная техника:

* мультимедийный проектор – 22 шт.;
* интерактивная доска – 9 шт.;
* принтер – 5 шт.;
* сканер – 2 шт.;
* ксерокс – 3 шт.;
* многофункциональное устройство – 22 шт.

Функционирует компьютерный класс на 11 учебных мест. Локальной сетью охвачены 26 кабинетов. Школа подключена к сети Интернет, доступ безлимитный, оплата за счёт средств муниципального бюджета.

Программное обеспечение школы:

* Антивирус Касперского 6.0;
* Microsoft Office профессиональный плюс 2003; 2007, 2010;
* 1С Хронограф 2.2 ПРОФ;
* Open Office;
* Другое свободно распространяемое программное обеспечение: медиаплеер, клиент электронной почты, программа для просмотра фото и видео файлов.

В школе имеются предметные кабинеты, оснащенные современным оборудованием в соответствии с требованиями учебных планов и программами обучения:

В школьной библиотеке имеется книжный фонд насчитывающий -16267 единиц изданий, в том числе -3532 единиц учебников.

Электронная библиотека.

Помещение школьной библиотеки оборудовано читальным залом для самостоятельных занятий обучающихся.

Для проведения уроков физкультуры и обеспечения внеурочной занятости в школе работают 1 спортивный зал, имеющий раздевалки, душевые, туалет. Спортзалы оснащены всем необходимым спортивным оборудованием.

Обучающиеся школы обеспечены горячим питанием, которое осуществляется через столовую.

Безопасное пребывание в школе обеспечено наличием:

* автоматизированной системы пожарной сигнализации
* тревожной кнопкой
* системой видеонаблюдения
* На переменах организовано дежурство учителей по школе.

**Школе применяются:**

**I. Вербальные средства обучения: устное слово, речь учителя. Главный инструмент общения, передача знаний.**

**2.Визуальные средства обучения: естественные предметы и объекты в природной и искусственной среде (гербарии, коллекции). Карты, схемы, диаграммы, модели, дорожные знаки, математические символы, наглядные пособия, диафильмы, диапозитивы, кинофильмы, видеофильмы.  
  
3.Технические средства обучения: ИКТ.**

**4. Современные информационные средства обучения.**

**«ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ».**

**Игра –** один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных средств их воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

**Игра** решает следующие коррекционно-развивающие, коррекционно-воспитательные и образовательные **задачи**:

● *Развитие познавательной деятельности ребёнка с ОВЗ;*

*● Развитие эмоционально - волевой сферы;*

*● Обогащение представлений об окружающем мире;*

*● Формирование коммуникативных навыков;*

*● Формирование культурного поведения;*

*● Развитие двигательной сферы, в том числе мелкой моторики;*

*● Пропедевтика страхов и отрицательных эмоций.*

**Цель** – создание условий для успешной адаптации ребёнка с ОВЗ в макромире, для коррекции и развития личности. Для решения поставленных целей и задач на уроках и во внеурочное время использую следующие **игры**:

а) – дидактические;

б) – сюжетные;

в) – ролевые;

г) – театрализованные;

д) – подвижные;

е) – конструктивные.

Каждый вид игры выполняет определённые функции.

**1. Дидактические игры** – одно из средств познавательной деятельности школьника с нарушением интеллекта. Дидактические игры развивают наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, повышают эффективность обучения.

**2. В сюжетно-ролевых играх** дети при помощи взятых на себя ролей воспроизводят жизнь взрослых людей, их взаимоотношения, их деятельность. В ходе игры ученик познаёт мир и усваивает общественный опыт. Воспитывается стремление к учению, умение и желание трудиться, а также моральные качества, обогащается речевой запас.

**3.** **Театрализованные игры** – это разновидность сюжетно-ролевых игр, однако они развиваются по заранее подготовленному сценарию, в основе которого – содержание сказки, рассказа. Эти игры требуют от педагога режиссирования, а от ребёнка – проговаривания реплик.

**4**. **Подвижные игры** служат средством коррекции моторных нарушений, т.к. большинство таких детей имеют двигательные нарушения.

**5.** Для детей с нарушением интеллекта **конструктивные игры** служат средством развития восприятия формы, объёма, размеров различных предметов. В ходе конструктивных игр ребят развивается пространственная ориентация, а также мелкая моторика.

**Игра – понятие многогранное.** Игра сейчас встаёт в строй самых насущных потребностей человека. Без неё невозможно нормальное развитие мозга и тела. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства. Детские игры воспитывают и развивают в ребёнке всё, что составляет богатство человеческой личности.

**Игра** – главная сфера общения детей; в ней расширяются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре познаётся и приобретается социальный опыт, взаимоотношения людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отражённой моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующих систем, и практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребёнка, сферой неповторимой человеческой активности.

Поскольку **детская игра** – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, её функции разнообразны.

**Наиболее важные функции игры:**

**1 – Обучающая** функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания детей.

**2 – Развивающая** функция заключается в развитии ребёнка, коррекции того, что в ней заложено и проявлено.

**3 – Воспитательная** функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.

**4 – Коммуникативная** функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.

**5 – Развлекательная** функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком.

**6 – Психологическая** функция состоит в развитии творческих способностей детей.

**7 – Релаксационная** функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.

Имея такое разнообразие функций, **игра** заслуживает того, чтобы её включали в учебный и во вне учебный процессы, ибо она хранит и передаёт по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

Особенно актуальна она в школах VIII вида с ограниченными возможностями здоровья т.к. коррекционная школа VIII вида осуществляет обучение и воспитание детей, которые в силу нарушения познавательной деятельности не могут обучаться в массовой школе. Характеризуя школьников с нарушениями развития, можно отметить их инертность, рассеянность, отсутствие интереса к мыслительной деятельности.

Для успешного обучения и воспитания этих детей необходимо пробудить их интерес к учебным занятиям, мобилизовать их внимание и переключение с одного вида деятельности на другой, активизировать их деятельность через игры (познавательные, сюжетно-ролевые, подвижные, конструктивные и др.). Несмотря на такое разнообразие игр, практически любая игра носит познавательный характер. Особое внимание хочется обратить на вид игры, ориентированный на обучение.

В научной литературе игры детей дошкольного и младшего школьного возраста принято называть **дидактическими** или **познавательными**, игры детей старшего возраста – **интеллектуальными.**

Понятие **«познавательные»** распространяется практически на все типы детских игр. Термин **«дидактические»** (от греч. «*поучение»*) правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемым в раздел дидактики (*теории и методики обучения*). Такие определения, как *«обучающие», «учебные», «предметные»* (имеются в виду игры по учебным предметам – математические, исторические, географические, биологические и другие), входят в понятие *«дидактические» .* Таким образом, учебно-познавательная игра позволяет заложить в обучение предметный и социальный контексты, важные для будущей трудовой деятельности детей с ОВЗ. В играх данного типа моделируются адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности, необходимые для профессиональной деятельности в будущем. В «контекстном» обучении достижение чисто дидактических целей сливается с воспитательными, развивающими целями, что активизирует процесс познания умственно отсталых школьников.

Имея большой опыт работы в специальной (коррекционной) школе VIII вида, хочу поделиться **методикой проведения** креативных (нестандартных) уроков, внеклассных мероприятий и классных часов с использованием различных игр.

Начиная игру, например, КВН (Приложение 1) нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приёмов:

☻ - представление гостей, церемониала знакомства;

☻ - звуковых, световых, технических эффектов;

☻ - кинопролога, музыкальной увертюры, общей песни и т. д.

Организуя основную часть мероприятия или урока, педагог должен попытаться объединить слово, образ, показ, творческую деятельность, конкурсность. Не следует забывать и о занимательности. Она может быть рассыпана по композиции (т.е. основной части), может быть собрана в один блок.

Сюда относятся: общие песни, коллективные игры, конкурсы, забавы и аттракционы, танцы, концертные номера, сюрпризы, выступления гостей и т.д.. Завершающая часть должна быть чёткой, яркой, краткой. Здесь уместны награждения, раскрытие секретов, коллективная оценка, принятие решения, ритуал, общая песня и т.п. В конце игры обязательно подведение итогов и анализ игры. Какие бы формы игры не были избраны, они должны отвечать следующим **требованиям:**

1). Игра должна содействовать сплочению коллектива.

2). Иметь познавательное значение.

3). Активизировать общественную деятельность учащихся.

4). Обеспечивать мыслительную активность участников игры.

5). Создавать условия для детского творчества.

6). Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

При проведении игры педагогу необходимо помнить, что игра должна исключить даже малейшую возможность риска, **угрожающую здоровью** детей. Однако нельзя и выбрасывать из неё трудные правила (если это подвижные игры), выполнить которые нелегко.

Некоторые игры требуют наличия инвентаря, различных предметов и атрибутов. Необходимо следить за их пригодностью. Вещи и предметы, используемые в игре, должны быть безопасны, удобны для детей и гигиеничны.

Игра не должна быть слишком азартной, унижать достоинство играющих. Ребята должны понимать смысл и содержание игры, её правила и операции, знать точный перевод терминов и понятий, усвоить идею каждой игровой роли.

Кроме того, игра по своему содержанию должна быть педагогична, её выбор зависит также и от возраста играющих, их физического развития и кругозора.

Конец игры должен быть результативным – победа, поражение или ничья («Победила дружба»). Он должен быть ярким, эмоциональным, содержательным. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных очков, баллов или оценкой.

Игра требует столь же внимательного отношения к себе, как и другие средства воздействия на ребят с отклонениями развития, например, труд и другие предметы.

Организуя познавательную игру, не стоит забывать и о зрителях (болельщиках).

Чтобы привлечь внимание учащихся (на организационном этапе), можно **использовать следующие приёмы:**

♥ - красочное объявление;

♥ - афишу;

♥ - плакаты;

♥ - рекламы, нестандартные по форме, с интригующим текстом;

♥ - пригласительный билет;

♥ - приглашение-письмо, открытку, визитку;

♥ - объявление по радио, телевидению и т.д.

Познавательная игра может быть посвящена любой теме. Но целесообразно планировать и проводить игры, которые способствуют получению и дополнительных знаний по учебным предметам (биология, география). Исходя из возрастных особенностей детей и выбора темы, можно приступать к сбору необходимого материала (загадок, стихов, литературных произведений, исторических фактов, пословиц, поговорок, высказываний известных людей, картин художников и т.д.), которое потом, компонуется в блоки и одевается в «интересную форму».

Все задания в блоках должны быть расположены «от простого к сложному», по необходимости сопровождаться световыми, музыкальными эффектами, а также использованием необходимого реквизита.

Отбирая игроков для участия в познавательной игре, необходимо заранее сообщить ребятам тему программы, а также области знаний, о которых пойдёт речь. Желательно указать список литературы, которой можно воспользоваться при самоподготовке. Это могут быть словари, справочники, энциклопедии. Их необязательно читать от корки до корки, главное – найти ответ на нужный вопрос. При необходимости можно воспользоваться аудио-, видео- и наглядными материалами, а также услугами интернета.

Возможна и организация консультаций, где участники могут индивидуально получить нужную информацию и задать интересующиеся их вопросы.

Знания, полученные игроками, по достоинству оценит жюри, в которое могут войти учителя-предметники, воспитатели и специалисты разных областей. Желательно, чтоб их оценки были объективными, справедливыми и не вызывали спорных вопросов. Таким образом, какая бы не проводилась игра, мы должны помнить – педагог всегда должен стремиться зажечь искорку интереса к той или иной области знаний. Только такая искра может вызвать цепную реакцию увлечённости, пытливости, поиска, создать ту атмосферу, в которой наиболее пышно произрастает древо познания.

**Игра** – специфический, чисто детский мир жизни ребёнка.

**Игра** есть практика развития. Дети играют – потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

**Игра** – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

**Продукт игры** – наслаждение её процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.

**Игры** детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознаётся, изучается окружающий мир.

**Игра** есть потребность растущего ребёнка: его психики, интеллекта, биологического фонда.

**Итак, важную роль в обучении, воспитании и развитии личности имеет игровая деятельность, которая в жизни ребёнка продолжает занимать первостепенное место с первого класса.**

**Дидактические игры**

**1. Игра «Кто больше?».** Используется при изучении темы в 5 классе «Растения леса» как закрепление. **Цель:** активизация словаря на изученную тему. Ход игры: за определённый промежуток времени записать по памяти как можно больше растений – первому и третьему ряду – лиственных деревьев, а второму и четвёртому – хвойных. По сигналу учащиеся приступают к работе. Выигрывает тот, кто больше всего напишет названий растений.

**2. Игра «Эстафета»,** цель та же. У каждого ряда листок бумаги и карандаш. По сигналу ученики каждого ряда, начиная с последней парты, записывают на листке названия животных леса и передают листок впереди сидящему товарищу. Выигрывает тот ряд, чей листок по эстафете первым попадёт на учительский стол. Условия игры: слова не должны повторяться, ошибки можно исправлять как свои, так и товарищей по ходу. Игра используется при изучении темы «Животные леса» на уроках географии и природоведения.

**3. Игра «Кто лучше знает природу?» Цель:** повторение и закрепление полученных знаний на уроках географии и биологии в конце учебного года. На доске цветок «Цветик – семицветик » или «Ромашка», на лепестках записаны вопросы. Вопросы необычные. Давайте мысленно совершим увлекательное путешествие по нашей стране. Сейчас мы узнаем, кто в нашем классе лучше знает природу. За правильный ответ ученик получает жетон. Вопросы самые разнообразные.

**4. Игра «Слова! Слова! Слова!»** Нужно взять слово из неповторяющихся букв. Например «Весна», потом под каждой буквой записать слова, которые с неё начинаются.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **В** | **Е** | **С** | **Н** | **А** |
| вода | ель | сосна | нора | астра |
| ветер | ежевика | снег | невод | арбуз |

Выигрывает тот, кто больше напишет слов.

**5. Игра «Новые слова».** К этим словам нужно добавить по две буквы, чтобы получились новые слова. Например, …, РА; …, ГА; …, ДА; и т.д.

**Театрализованные игры**

Сценка **«Сказка о нефтяной рыбке».** (По мотивам сказки А.С. Пушкина о золотой рыбке).

♥ - Действующие лица: *Автор, Старик, Рыбка.*

(Автор стоит в стороне, а старик разыгрывает действие.)

● **Автор:** – *«Жили-были старик со старухой у самого синего моря. Забросил старик в море невод. Пришёл невод.»*

**● Старик: -** (удивляясь и перечисляя вслух содержимое улова, находящегося в неводе)… «*С тиною морскою, с ржавыми банками, битыми бутылками, разными пакетами и прочим мусором…»*

● **Автор: -** (грозно) *«Он второй раз забросил невод. Пришёл невод…»*

● **Старик:** - (печально) … «*с рваным башмаком, лысой шиной, пластиковой бутылкой…»*

**● Автор:** - (с надеждой) «*В третий раз забросил он невод. Пришёл невод»*

*●* **Старик: -** (радостно)… «*с одной рыбкой, да не простою, а с золотою!»*

● **Автор:** - *«Заговорила рыбка человеческим голосом, взмолилась…»*

● **Рыбка**: - (жалобно) *«Не отпускай меня, старче, в море. Лучше кинь меня в аквариум с чистою водою – отслужу я тебе за это любую службу. Не хочу сделаться рыбкой «нефтяною», а хочу остаться рыбкой золотою.*

**Вывод:** - Ребята не просто проиграли сценку, а затронули очень важный вопрос о чистоте наших морей и океанов. Почему рыбка не хотела возвращаться в море? (ответы учащихся).

**Подвижные игры.**

**Игра *«Охотники и утки».***

Играющие делятся на две команды, одна из которых – *охотники –* становятся по кругу, а вторая – *утки* – входят в середину круга. У охотника мяч. По сигналу они начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам метать мяч или передать мяч для броска партнёру по команде.

Утки, бегая внутри круга, спасаются от мяча, увёртываясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не останется ни одной утки, после чего игроки меняются ролями.

**Игра *«Бег раков».***

Эстафета проводится в параллельных или встречных колоннах. Первые номера садятся на пол, опираясь руками сзади. По сигналу они устремляются вперёд, оторвав от пола таз перебирая ногами и руками. Следующие игроки вступают в борьбу, когда финишируют их предшественники. За касание тазом пола во время передвижения снимается очко из тех десяти очков, которые каждой команде присуждаются перед началом игры. Два поощрительных очка получает команда, закончившая первой, и одно очко – пришедшая к финишу второй. И другие…