

**Государственное общеобразовательное казенное учреждение  
Иркутской области «Специальная (коррекционная) школа №1  
г. Усолье- Сибирское»**

**Методические рекомендации по применению  
педагогических технологий, методов на уроках ОСЖ  
при обучении детей с ограниченными  
возможностями здоровья (УО)»**

**СОСТАВИТЕЛЬ:  
Лазарева Н.А. учитель**

2024 г.

Предмет ОСЖ – Основы социальной жизни" изучается в специальных (коррекционных) образовательных учреждениях, в которых обучаются дети, имеющие интеллектуальные проблемы в развитии.

Главная цель уроков - подготовить учащихся к будущей самостоятельной жизни. Роль уроков ОСЖ в процессе обучения и воспитания выпускников коррекционных школ незаменима, так как здесь формируются знания, практические умения и навыки о бытовой и социальной сторонах жизни: личная гигиена, уход за одеждой, обувью, своим жилищем, приготовления пищи, умение пользоваться услугами различных учреждений: торговли, средств связи, медицины, общественного транспорта, службы быта и т.п., рационально распределять и вести бюджет семьи.

Программа «Основы социальной жизни» составлена с учетом возможностей обучающихся с легкой степенью умственной отсталости (интеллектуальными нарушениями), уровня их знаний и умений и ориентирована на:

- развитие навыков самообслуживания, самостоятельного ведения домашнего хозяйства, ориентировки в ближайшем окружении и возможности более широкой жизненной ориентации, обеспечения безопасности жизнедеятельности;
- усвоение морально-этических норм поведения, навыков общения с людьми в разных жизненных ситуациях;
- понимание роли семьи и семейных отношений в жизни человека, общества и государства, в воспитании и развитии ребенка, сохранении и укреплении его соматического, физического и психического здоровья, формировании правильного уклада семейных отношений.

Педагогические технологии, используемые при изучении учебного предмета «Основы социальной жизни»

- Игровые технологии .

Данная технология позволяет решить одновременно несколько различных задач: обеспечивает психологическую разгрузку учащихся, способствует усвоению информации. Игра позволяет в творческой обстановке сформировать и закрепить знания, умения, навыки. Уроки с использованием игр и игровых ситуаций является эффективным средством обучения и воспитания, так как игра заставляет думать, искать нестандартные решения, предлагать новые идеи. В непринужденной и легкой обстановке игры обучающиеся легче запоминают новый материал. Занимательность игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации.

- Технологии дифференциации и индивидуализации обучения.

Дифференциация обучения – это создание условий для обучения детей, имеющих различные способности и проблемы, путем организации учащихся в однородные группы. Индивидуализации обучения – взаимодействие педагога с отдельными учащимися по индивидуальной модели, учет личностных особенностей ребенка. Технология учитывает индивидуальные особенности каждого ребенка, создает комфортные психолого-педагогические условия для активной познавательной деятельности учащихся, развивая их мышление и самостоятельность.

- Здоровьесберегающие технологии.

Данные технологии направлены на сохранение здоровья учащихся, создание здорового психологического климата на уроках и повышение интереса к изучаемым предметам, так как раннее повреждение нервной системы является причиной различных отклонений в функционировании ряда систем организма. Здоровьесберегающие технологии предусматривают проведение упражнений для осанки, систему разминок для глаз, физические минутки, психогимнастику.

- ИКТ технологии.

Использование ИКТ позволяет расширить возможности получаемой информации. В результате осуществляется познавательное развитие ребенка. Индивидуальная работа ребенка за компьютером создает условия комфортности при выполнении заданий, предусмотренных программой: каждый ребенок работает с оптимальной для него нагрузкой, развиваются индивидуальные способности учащихся, повышается познавательный интерес к учебной деятельности.

В условиях "голодания" методических разработок и учебников по ОСЖ для данной категории учащихся, учителя чаще всего используют некоторые издания и дополнительную литературу.

Из опыта работы сделала выводы, что для успешного усвоения знаний и повышения интереса к обучению у детей, имеющих проблемы в развитии, можно и необходимо использовать в процессе обучения игры, практикумы, тесты, задания, конкурсы. Поэтому при изучении целесообразно часть учебного времени отводить активным формам обучения и воспитания.

При использовании занимательных заданий для их эффективного воздействия на знания, умения и навыки учащихся стоит придерживаться некоторых методических рекомендаций:

- занимательные задания можно применять на всех этапах обучения, на любом этапе урока - они могут использоваться при объяснении нового материала (переключение внимания), перед закреплением материала и т.д.;

- занимательные задания можно - применять, подбирать по каждой теме предмета;
- должен быть последовательный переход от простых задач к сложным;
- необходимо учитывать индивидуальные качества учащегося, подбирать варианты задач, головоломок различной степени сложности.

## **КРОССВОРДЫ НА УРОКАХ**

Составлять и предлагать кроссворды надо осмысленно, в определенной системе и последовательности, с учетом уровня знаний и умственного развития учащихся. Непосильная работа может оттолкнуть от этого занятия. Но если ученик смог осилить кроссворд, даже с помощью учителя он испытает радость и удовлетворение, проявит желание решать более сложный. Решение кроссвордов развивает сообразительность, настойчивость, догадливость, умение анализировать и обобщать. Кроме того, это способствует более глубокому изучению русского- без знания правильного написания того или иного слова невозможно разгадать ни один кроссворд. Все это, в конечном счете, увеличивает запас слов, расширяет кругозор детей.

## **РЕБУСЫ НА УРОКАХ**

Ребусы - загадочные рисунки, в которых слова и высказываний зашифрованы сочетаниями букв, цифр и других знаков, изображениями предметов домашнего обихода, животных, рыб, насекомых, деревьев, цветов, инструментов и т.д

## **ЗАГАДКИ НА УРОКАХ**

Мой опыт показывает, что использование при обучении ОСЖ загадок, включающих разнообразные термины и понятия, связанные с темами ОСЖ, расширяет общий кругозор учащихся, способствует их умственному развитию, повышает интерес к учебе, помогает лучшему усвоению материала. Их можно использовать на разных этапах урока, например, после изучения нового материала на уроке загадки помогут закрепить различные термины и понятия.

Загадки можно использовать и при составлении кроссворда.

## **ФИЗМИНУТКИ НА УРОКАХ**

Физминутки представляют собой небольшой комплекс физических упражнений, которые проводятся на уроке как необходимый кратковременный отдых, смена деятельности после продолжительного сидения за партой. Перерыв необходим для отдыха органов зрения, слуха, мышц туловища и мелких мышц кистей.

## **ИГРЫ**

Как сделать, чтобы учащиеся не только не потеряли интереса к предмету, но и сами бы стремились к получению новых знаний и умений? Выход может быть в использовании игровых форм. Подобные уроки дают прекрасные результаты.

Практика показала, что необходимо хорошо потрудиться, чтобы игровой урок был не только интересен, но и полезен учащимся. Он не должен быть единичным и случайным в учебно-воспитательном процессе.

### Дидактические игры

В дидактических играх на занятиях по ОСЖ могут использоваться натуральные предметы, игрушки, муляжи, модели, картинки (предметные и сюжетные), карточки, а также вербальный материал: слова, фразы, предъявленные в устном или письменном виде.

Игровые действия могут быть следующие:

- манипуляции с предметами, игрушками, моделями, картинками, табличками со словами, фразами: подбор, выбор;
- раскладывание по группам;
- соотнесение предметов с изображениями, изображений с названиями;
- узнавание на ощупь;
- поиск и показ (например: предметов, изображений, слов);
- хлопанье в ладоши, топанье ногой и прочее;
- называние предметов, действий, признаков

### Сюжетно-ролевые игры

Роли выполняются самими детьми. В процессе этих игр происходит закрепление определенных представлений, знаний и умений, а часто и их совокупности по нескольким темам, освоение определенных социальных ролей (например: сына, пассажира, покупателя), накопление некоторого опыта социальных взаимоотношений.

### Игровые- ситуации

В обучении умственно отсталых детей традиционно эффективно используется прием игровых ситуаций, связанных с какими-либо игровыми персонажами. Игровые персонажи могут быть взяты из книг, мультфильмов (например: Буратино, Незнайка, домовый Нафаня) либо придуманы педагогом или детьми. Игровые ситуации, связанные с ними, могут быть самые разные. Например, игровой персонаж:

- чего-либо не знает, не умеет;
- просит помощи;
- утверждает, что он знает, умеет, демонстрирует это детям, допуская ошибки;
- утверждает о ненужности выполнения какого-либо трудового процесса (например, стирки одежды, мытья посуды) или соблюдения правил поведения;
- опоздал на занятие и не слышал, не видел, чему учились дети;
- другие ситуации.

### Задания- соревнования.

#### **Нестандартный урок**

- соревнования типа КВН
- игры
- экскурсии
- уроки-игры "Поле чудес"

#### **Электронные образовательные ресурсы**

1. [https://xn----8sbehgcimb3cfabqj3b.xn--p1ai/healthy-nutrition/articles/zachem-nuzhno-zavtrakat/?sphrase\\_id=47084](https://xn----8sbehgcimb3cfabqj3b.xn--p1ai/healthy-nutrition/articles/zachem-nuzhno-zavtrakat/?sphrase_id=47084)
2. <https://ru.wikihow.com/ухаживать-за-собой#aiinfo>
3. <https://dzen.ru/a/X7ynsQtK-AFJ6iiu>
4. <https://djvu.online/file/phwDqFJVoeH3F>
5. Энциклопедия "Уход за собой"
6. Энциклопедия "Домоводство"
7. Энциклопедия "Здоровье и развитие ребенка"
8. Энциклопедия современной хозяйки
9. Энциклопедия "Ты самая красивая"
10. "Кулинарная энциклопедия Кирилла и Мефодия"
11. Этикет