

Методическая тема

«Современные игровые технологии в

коррекционной работе с детьми с ОВЗ (слепые,

слабовидящие)»

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира.

Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

Василий Александрович Сухомлинский.

Педагогическая **технология** – это системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей

(Михаил Владимирович Кларин).

Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Характерной чертой **технологии** является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Структура образовательной **технологии** состоит из трех частей:

Концептуальная часть – это научная база **технологии**, т. е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.

Содержательная часть – это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.

Процессуальная часть – совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм **работы педагога**, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

Таким образом, очевидно: если некая система претендует на роль **технологии**, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям.

«Игровая технология», кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию **игровых** ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в **игровой ситуации персонажа**. Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей **игровой** к учебной деятельности.

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Технологии, применяемые при **работе с детьми с ОВЗ**

1. **Технология** разноуровневого обучения
2. **Коррекционно - развивающие технологии**
3. **Технология** проблемного обучения
4. Проектная деятельность
5. **Игровые технологии**
6. Информационно-коммуникационные **технологии**
7. Здоровьесберегающие **технологии**

Функции игры

- развлекательная;
- коммуникативная;
- самореализации;
- игротерапевтическая;**
- диагностическая;
- коррекционная;**
- функция межнациональной коммуникации;
- функция социализации;

Характеристика педагогической игры

- чётко поставленная цель обучения;
- управление ходом игры;
- учебно-познавательная направленность;
- подведение итогов и оценивание;

соответствующий цели педагогический результат;
Виды педагогических игр по целевым ориентациям:

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы **игровые образовательные технологии**, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему **игровых** заданий и различных игр.

Дидактические: расширение кругозора, познавательной деятельности; применение ЗУН в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков;

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие ВПФ, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Требования при подборе игр для детей с ОВЗ

1. Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
2. Учет структуры дефекта;
3. Подбор **игрового** материала с постепенным усложнением;
4. Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
5. Соответствие **коррекционной цели занятия**;

6. Учет принципа смены видов деятельности;
7. Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
8. Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

Я строю свою **работу таким образом**, чтобы повышалась познавательная мотивация детей, ребёнок учился планировать, контролировать и оценивать учебные действия, мог **работать в группе**, вести диалог со взрослыми и другими **детьми**, уметь отстаивать свое мнение. Содержание **работы** направлено на обеспечение **коррекции** недостатков в развитии детей с ограниченными возможностями здоровья, на осуществление индивидуально-ориентированной педагогической помощи с учетом особенностей психо-физического развития. Одними из главных принципов ФГОС ДО в работе учителя-дефектолога является:

- создание развивающей образовательной среды;
- осознание того, что **игровая** деятельность - ведущая в дошкольном возрасте.

Особенности применения игровых технологий для детей с ОВЗ :

1. Использование сенсорной интеграции в играх с природным материалом, кремом, тальком, спортивным оборудованием. Сенсорная интеграция помогает установить связь между психо-физическими и эмоционально-волевыми сферами, помогает приобрести равновесие эмоциональной сферы.

2. Параллельная **работа всех специалистов**.

3. Применение метода «активного слушания» и **технологию «процессуальной игр»**.

4. Учет эмоционального состояния ребенка на данный момент. (*Дети чувствительны к малейшему давлению*).

Дидактические игры

Кубики Никитина «Сложи узор»

Цель: Формировать умение составлять рисунок по схеме или образцу, анализировать, синтезировать, комбинировать. Развить внимание, пространственное воображение, графические способности.

Логические блоки Дьенеша

Цель: Познакомить детей с формой, цветом, размером, развить пространственное воображение, научиться выполнять логические операции, обобщать и находить различия, сравнивать, классифицировать предметы.

Квадрат Воскобовича

Цель: Формировать представления о сенсорных эталонах, развитие пространственное воображение и тонкой моторики, счетных операций, основой для моделирования.

Квадрат Никитина

Цель: Формировать понятие части и целого, способствовать развитию интеллектуальных, творческих способностей, сообразительности, пространственного воображения, логического мышления.

Интерактивные игры

Цель:

ООО «Мерсибо», игры на память и внимание, «*Игроматика*», Логомер 2, «Представление об окружающем мире».

«Дары Фрёбеля»

Цель: формировать сенсорные навыки и предпосылки к познавательно-исследовательской деятельности, элементарные математические представления, формирование познавательной активности у дошкольников посредством игр на мышление.

Воспитывающие игры

«Ухаживаем за обувью», «Наши зубки», «Опасно и безопасно».

Цель: воспитание самостоятельности, воли; формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Социализирующие игры

«Дружные ребята», «Костер»

Цель: формирование внимания и произвольной регуляции собственной деятельности.

Развивающие игры

Игры с крупами, с водой, с камнями, с песком

Цель: Развивают у детей воображение, внимание, память, усидчивость, мышление; зрительный анализ и синтез, зрительно-моторную координацию, тонкие движения пальцев рук, тактильные ощущения; развивает аккуратность, усидчивость; способствуют развитию речи; стимулируют способность к творчеству, учить ориентироваться на плоскости.

Ход: Расположитесь в удобном месте, подготовьте разные виды круп (*рис, горох, фасоль, гречку*) и начинайте игру. Пусть ребенок сначала просто посмотрит, потрогает, запустит в миску пальцы и руки целиком. Будьте готовы к тому, что вся крупа может полететь на пол, и вот когда это начнет происходить, комментируйте: «*Упали рис и гречка — пошел дождик*». Повторите это несколько раз, пусть ребенок насладится звуком, пропустит его через себя.

Позвольте ребенку плескаться водой, разбрызгивать ее, топать по образовавшимся лужам и прислушиваться к звукам.

Разрешите ребенку трогать камни, перекладывать их в различные емкости. Ощущать прикосновение камней: камни холодные, большие, гладкие и т. д.

Стимулировать ребенка трогать песок, лепить, рисовать на нем, ставить отпечатки. Применение цветовой подсветки для развития сенсорного восприятия. Снятие эмоционального напряжения.

Игра – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.

Таким образом, **игровая технология** играет основную роль в развитии ребёнка и является фундаментом всего дошкольного образования.

Литература:

1. Ильина С. К. Лекотека в ДОУ. Организация, документация. — М. : ТЦ Сфера 2011.
2. Селигман М. Обычные семьи, особые дети. — М. : Теревинф, 2009.
3. Никольская О. С., Баенская Е. Р., Либнинг М. М. Аутичный ребенок. Пути помощи. — М. : Теревинф, 2014.
4. Дети с синдромом Ретта (*пер., с фр., Н. Ливандовской, Ю. Пузыревой, В. Архангельской*). — М. : Теревинф, 2009.
5. Янушко Е. Помоги малышу заговорить! Развитие речи детей 1.5–3 года. — М. : Теревинф, 2010.