Реводкова Антонина Васильевна

Учитель-дефектолог ГБОУ школы № 34

Невского района Санкт-Петербурга

**Игровые технологии в практике работы учителя-дефектолога**

«Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости  и любознательности»

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

В.А. Сухомлинский

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Педагогическая технология – это системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (Михаил Владимирович Кларин)

Фундаментом игровой педагогической технологии является научная база, т.е. психолого-педагогические идеи.

Содержательной её частью является конкретная цель и содержание учебного материала.

Совокупность форм и методов работы педагога создаёт возможность игровой ситуации в учебной деятельности.

Место и роль игровых технологий в учебном процессе зависит от понимания функций педагогических игр. Это, как известно

* Развлекательная (пробудить интерес, доставить удовольствие, развлечь)
* Коммуникативная (освоение искусства общения)
* Диагностическая (выявление в процессе игры отклонений от нормативного общения)
* Коррекционная (корригировать структурные изменения личности)
* Социализации (усвоение норм межличностного общения)
* Игротерапевтическая (преодоление различных трудностей)

Кроме того, при подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

- структуру дефекта учащихся

- соответствие игрового материала актуальному уровню развития ребёнка

- соответствие коррекционной цели занятия

- использование ярких, впечатляющих пособий

- постепенное усложнение игрового материала

- принцип смены видов деятельности

- соответствие пособий гигиеническим требованиям, безопасность

Внедрение новых ФГОС требуют от учителя, работающего с детьми, имеющими сложную структуру дефекта, индивидуального и дифференцированного подходов и нацеленности на эффективность реализации индивидуального образовательного маршрута каждого ученика.

При переходе обучающихся первого класса на федеральный государственный стандарт для обучающихся с интеллектуальными нарушениями, тяжелыми нарушениями речи, задержкой психического развития) необходимо внедрение в практику работы учителя современных образовательных технологий, направленных на совершенствование урока как основного звена учебного процесса.

Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе, представляются нам универсальными.

Ещё К.Д. Ушинский сказал: «В деле обучения и воспитания, во всем школьном деле ничего нельзя улучшить, минуя голову учителя».

Действительно, готовность к изменениям, способность к решению нестандартных ситуаций, ответственность и самостоятельность в принятии решений – это характеристики деятельности успешного учителя. Владение этими важными качествами невозможно без знания нормативной базы.

Очевидно, что для современного общества проблема формирования коммуникативной компетентности является одной из наиболее актуальных. Поэтому обязательное решение задач коммуникативного развития личности ребёнка определено и на государственном уровне - в тексте ФГОС.

Одним из главных принципов ФГОС в работе учителя – дефектолога является создание развивающей образовательной среды. А игровая деятельность является ведущей в коррекционном образовании.

Игровая форма создаётся на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые стимулируют ребят к учебной деятельности.

Игра – это не только радость и удовольствие для ребёнка, но и актуализация навыков, которыми  он недавно овладел. Ведь именно в игре дети с ТМНР познают окружающий мир, пространство, которое их окружает, знакомятся со свойствами предметов, адаптируются к многообразию межличностных отношений.

В основе планирования любого занятия должны быть использованы наиболее эффективные средства включения детей с особыми образовательными потребностями в процессе творчества на уроке.

Учащиеся с большим желанием выполняют предложенные задания. Игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе. Именно интерес двигает поиском, догадкой.

Таким образом, игровые технологии педагогики благотворно влияют на формирование коммуникативных навыков.

Учить, играя - оспаривать эту заповедь не станет никто.

Игровая технология – фундамент всего коррекционного процесса.

Игровые технологии, применяемые мною на занятиях, содержат в себе сочетание инновационных технологий с традиционными формами и методами обучения, что даёт новый эффект в совершенствовании учебного процесса, а следовательно, сама учебная деятельность учащихся, их умения и навыки приобретают новые качества.

В своей работе с обучающимися с ОВЗ, мы используем разнообразные дидактические игры как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

1. Легоигры. «**Лего**» - **педагогика** – одна из известных и распространенных сегодня **педагогических систем**, **использующая** трехмерные модели реального мира и предметно-игровую среду обучения и развития ребенка. **Легоконстриурование** теснейшим образом связано с областями ФГОС, такими как: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие; речевое развитие; художественно-эстетическое развитие; физическое развитие.
2. Игры с песком. Песок является прекрасным сенсорным материалом, раздражающий рецепторы подушечек пальцев, сигнал от которых поступает в моторные зоны коры головного мозга. Тем самым развивается мелкая моторика, графо-моторная функция, зрительно-моторная координация, ориентирование на плоскости. Данное оборудование используется в арттерапии (песокотерапии).

Рисование на песке и с помощью песка отличается от традиционного тем, что такой рисунок нельзя положить в альбом или подарить кому-либо. Он эфемерен, сиюминутен, что не дает измениться созидательному мотиву, когда происходит сдвиг с процесса деятельности на результат. Т.е., если у ребенка мотив – это результат деятельности и этот результат не удается достигнуть, тогда ребенок теряет интерес к процессу деятельности и отстраняется от неё. При работе на песке у ребенка удерживается мотив – деятельность ради деятельности, что заставляет его целиком погружаться в процесс рисования или письма. Данный факт обуславливает развивающую направленность данного оборудования.

Играя в песке, дети проявляют уверенность и любознательность. Не-тронутая поверхность песка побуждает их к самостоятельному, мотивиро-ванному творчеству.

1. Набор «**Робомышь».** Этот комплект был специально разработан, чтобы заинтересовать и увлечь детей такими областями как: науки, технология, инженерия и математика с юных лет. Набор "Робомышь" помогает освоить пошаговое программирование, развивает навыки критического мышления и логику.

Понятие алгоритмов, последовательности действий, развитие логики и ориентации в пространстве, правила управления просты и понятны, в игровой форме юные программисты учатся первым азам в управлении техникой и создании последовательных программ для действия робота-мыши. Яркие цвета, кнопочки на мышке и красочные карточки с заданиями вызывают неподдельный интерес детей, формируя позитивное отношение к программированию, увлекаясь, дети активно развивают мышление, память, внимание, координацию движений и ориентацию в пространстве и на плоскости.

1. Игры **Bondibon. Игры завоевали признание во всем мире, подтвержденное высокими оценками экспертов , педагогов, воспитателей и родителей. Ассортимент игрушек этой торговой марки широк и разнообразен: обучающие азбуки и компьютеры, детские синтезаторы, многофункциональные роботы, игровые наборы и развивающие игры. Список этот можно продолжать до бесконечности, ведь модельный ряд игрушек Bondibon постоянно пополняется. Вся продукция исключительно качественна и безопасна.**

**Настольные игры серии SmartGames торговой марки Bondibon отличаются наличием захватывающего сюжета и нескольких уровней сложности. Чтобы пройти их все, необходимо быть предельно внимательным и собранным, проявить всю свою смекалку и целеустремленность. Подобные игры хороши для тренировки памяти, развития логического мышления и пространственного восприятия, внимания, моторики.**

Таким образом, применение игровых технологий в работе с младшими школьниками с ОВЗ позволяет в занимательной форме развивать графо-моторные навыки, компенсировать слаборазвитые свойства познавательной сферы ребенка, обеспечивает повышение мотивационной составляющей занятий и их эмоциональное насыщение.

**Литература**

1. Интегрированная творческая среда «ПервоЛого» http://www.int-edu.ru/

2. Тихомирова Л. Ф. Развитие познавательных способностей детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. — Ярославль: Академия развития, 1996. — 192 с., ил.

http://ne-proza.ru/data/files/Tihomirova-L.-F.-Razvitie-poznavatelnyh-sposobnostey-detey..pdf

3. Тормахова Н.В. Лего-конструирование — предметно игровая среда развития и обучения ребенка // Эксперимент и инновации в школе. - №5. – 2012. - С. 26-27.

 https://goo.gl/TgzC5G