

**«Коррекционно-развивающие
игры и упражнения
способствующие развитию
познавательной деятельности
учащихся младших классов»**



Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Игровые технологии – единство развивающих возможностей игровых технологий для формирования личности обучающихся осуществляется средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребенку, с учетом психофизических возможностей, путем осуществления специальных игровых программ, имеющих как общеразвивающий, так и специализированный характер. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как **процесса** входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится

перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

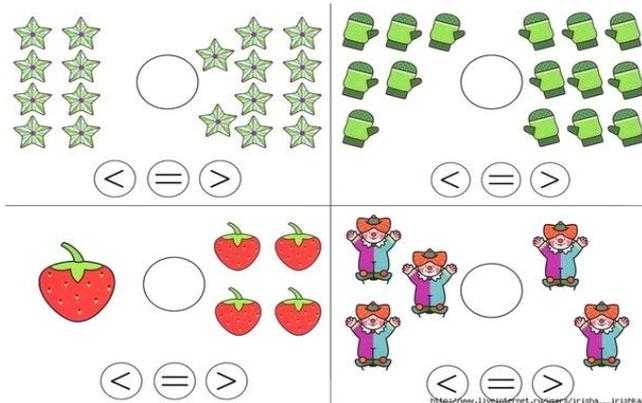
В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. Так же при подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

- Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
- Учет структуры дефекта;
- Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
- Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
- Соответствие коррекционной цели занятия;
- Учет принципа смены видов деятельности;
- Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
- Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы коррекционно-развивающих игр и упражнений:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

На уроке математике:



«Больше, меньше или равно»

Найди лишнее число

Оборудование: карточки с набором чисел.

Примерный материал:

а) 1,2,4,5,7,8,10,0.

б) 21,24,30,16,18,9.

в) 213, 518, 614, 319, 721, 211.

г) Сто семь, двести два, пятьсот один, семьдесят, шестьсот четыре.

При групповой работе каждая команда получает набор карточек, аналогичных данным и подобранных в соответствии с обобщаемой темой или разделом курса. Дети должны как можно быстрее и правильнее найти лишнее число на каждой карточке и сформулировать общее свойство остальных чисел.

Методический комментарий. Дидактическая цель игры заключается в обобщении представлений школьника о конкретном математическом явлении или факте, формировании умения обнаруживать это явление или факт.

Игра «Накорми зверей в зоопарке», где разбирается по составу число «6». Сторож кормит обезьян: сначала дал 5 бананов (ставлю рисунок с пятью бананами); затем еще 1 банан (ставлю рисунок с одним бананом). Таким образом, $5 + 1 = 6$. Дети «записывают» у себя данную задачу на столе с помощью цифр.

Важно научить детей на занятиях по математике ориентироваться на листе бумаги, для этого использую рисование цветными карандашами, которое имеет коррекционную направленность. Например, даю детям листок,

расчерченный на квадраты, и предлагаю нарисовать в правом верхнем углу цветок, в левом нижнем – домик и так далее.

На уроках русского языка:

Игра “Найди пару”

К словам из левого столбика дети подбирают синонимы из правого столбика:

алфавит аккуратный

чистый кавалерия

конница озорник

шалун азбука

Игра “Найди слова в картине”

Вывесить картинку, а ученики по её содержанию выписывают как можно больше словарных слов. Например, по картине “Деревня” - деревня, берёза, курица, антенна, облако, корова, забор, электричество, фонарь, калитка.

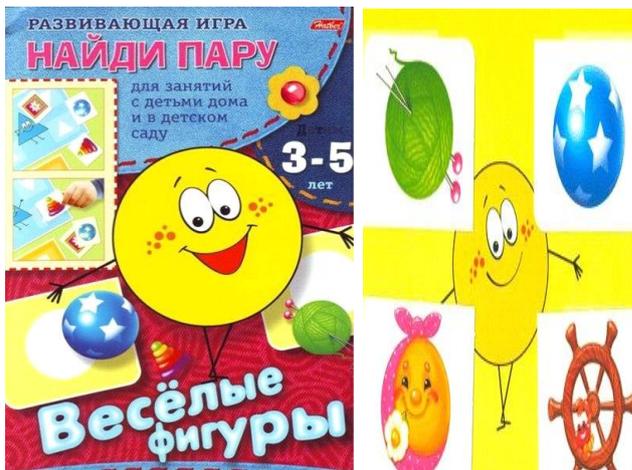
Игра “Убежали гласные”

Словарные слова записаны на доске. Пропущены гласные в слабой позиции. Ученики ставят ударение, возвращают гласные на место, подчёркивают “опасные” места.

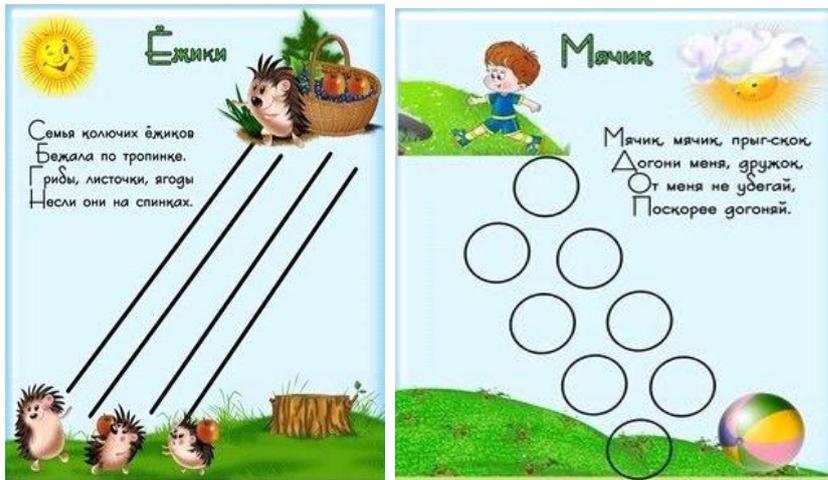
На уроках окружающего мира:



б) познавательные, воспитательные, развивающие;



Пальчиковые тренажеры



в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

«Подбери по цвету»



г) коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические и др.



Игра «Костер».

Цель: формирование внимания и произвольной регуляции собственной деятельности.

Ход игры:

Представьте, что это костер. Дети встают по кругу, в середине обозначение костра, можно символ. Дети выполняют инструкцию ведущего.

- По команде «руки замерзли» - протянули руки к костру
- По команде «ой, какой большой костер» - машем руками
- По команде «искры полетели» - хлопаем в ладоши
- По команде «жарко» - отодвиньтесь от костра

По команде «костер принес нам дружбу и веселье» - взяться за руки и ходить вокруг костра.



Мир «особого» ребёнка интересен и пуглив.

Мир «особого» ребёнка безобразен и красив.

Неуклюж, порою странен, добродушен и открыт.

Мир «особого» ребёнка. Иногда он нас страшит.

Почему он агрессивен? Почему он так закрыт?

Почему он так испуган? Почему не говорит?

Мир «особого» ребёнка –он закрыт от глаз чужих.

Мир «особого» ребёнка -допускает лишь своих !