

Слайд 1. Здравствуйте, уважаемые коллеги, представляю Вашему вниманию тему «Игровая технология в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья».

Слайд 2. «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток пытливости и любознательности» В.А. Сухомлинский.

Слайд 3. Грамотное и обдуманное сочетание традиционных и инновационных технологий способствует развитию у воспитанников познавательной активности. В обучении детей с ОВЗ традиционные технологии являются основными. Они помогают детям расширить и закрепить речевые навыки, познавательную активность, память, мышление, а также способствуют развитию общего кругозора. Но наибольший интерес у ребенка вызывают игровые технологии.

Слайд 4. Проблему игровой деятельности разрабатывали такие ученые как: К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др. Игровые технологии в обучении детей с ОВЗ являются эффективным методом и средством обучения, с помощью которого обыденный процесс обучения превращается в нечто интересное, красочное и удивительное, что непременно вызовет восторг у ребенка. Игровые технологии — составное звено педагогических технологий. Главной и существенной чертой педагогической игры является наличие педагогической цели и соответствующий ей результат. Внедряя игровые технологии, педагог делает процесс получения новых знаний и умений более увлекательным. Грамотное сочетание традиционных и инновационных технологий обеспечивает развитие у обучающихся познавательной активности, творческих способностей.

Слайд 5. Игровая деятельность играет ключевую роль в развитии детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Без руководящей роли взрослого, его примера и активного участия такие дети полноценно играть не смогут.

Слайд 6. Некоторые виды игровой деятельности, которые используются для развития детей с ОВЗ:

Сюжетно-ролевые и театрализованные игры. Необходимо заинтересовать детей игрой, показывать игровые ситуации на примере других детей или взрослых.

Слайд 7. Дидактические игры с использованием лэпбука. В них перечисляются разные сведения, присутствуют соответствующие картинки. Взрослый показывает действия с 3–4 предметами, их можно выполнять совместно с ребёнком.

Слайд 8. Настольно-печатные игры. Помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы.

Слайд 9. Подвижные игры. Детям с ОВЗ больше по душе недлительные сюжетные игры с несложными правилами и столь же несложным содержанием.

Слайд 10. При подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

- игра должна соответствовать возрасту ребёнка и коррекционной цели занятия;
- игровой материал подбирается с постепенным усложнением;
- учитывается структура дефекта, принцип смены видов деятельности;
- используются озвученные, яркие игрушки;
- содержание игры связано с системой знаний ребёнка;
- пособие и игрушки должны соответствовать гигиеническим требованиям и быть безопасными.

Слайд 11. Функции развития игровой деятельности у детей ОВЗ.

1. С помощью игры устанавливаем контакт с ребенком.
2. Установление зрительного контакта с помощью игры.
3. Формирование положительного отношения к совместной игровой деятельности.
4. Формирование познавательных навыков.
5. Развитие новых социальных навыков.

Слайд 12. Предметные игры для детей ОВЗ:

«Отвинти-завинти».

Для игры понадобятся пластиковые бутылочки, баночки, флаконы, тюбики, пузырьки разной формы и размера с разнообразными крышками. Педагог предлагает детям открыть баночки и посмотреть, что в них лежит.

«Захвати предмет пинцетом».

Игра развивает мелкую моторику: педагог предлагает детям с помощью пинцета «вылавливать» из ёмкости различные предметы.

«Насыпаем — высыпаем».

Дети пересыпают крупу (горох и т. д.) из одной ёмкости в другую с помощью совочка, ложки.

Игры с конструкторами.

В процессе конструирования дети получают представление о форме и размере предметов, их физических свойствах, узнают название цветов.

Слайд 13. Метод недирективной игровой терапии в коррекции.

Автор К. Роджерс разработал концепцию и систему недирективной терапии. В. Экслейн впервые использовала систему в игровой коррекционной работе с детьми.

Недирективная игра — это игровая деятельность, свободная от принуждения, подчинения, страха и зависимости ребёнка от мира взрослых. Игра позволяет ребёнку освободиться от эмоциональной напряжённости и фрустраций, которые изначально предопределены реальными жизненными отношениями подчинения ребёнка взрослому.

Слайд 14. Сюжетно-ролевые игры:

- использование кинетического песка;
- использование сухого бассейна с шариками;
- использование оборудования сенсорной комнаты;
- игрушечные наборы для создания сюжетов.

Примеры сюжетно-ролевых игр:

- «Магазин»;
- «Гости»;
- «Дочки-матери»;
- «Больница»;
- «Автобус»;
- «Парикмахерская».

Слайд 15. Создание коллажей Использование средств художественной выразительности, природного и бросового материала, красок для формирования мотивации, развитие когнитивных процессов.

Слайд 16. Дидактическая игра «Найди маме деток» на развитие слухового восприятия.

Цель:- расширять и уточнять значения слов – названий животных и слов, связанных с образом жизни животных;

- учить подбирать детенышей животных к взрослым животным по описанию или методом подбора;
- учить опознавать животных по рассказу педагога.

Оборудование: Большие карточки с изображением диких и домашних животных, птиц: коровы, лисы, лошади, курицы и т.п.; маленькие карточки с изображением детенышей этих животных.

Ход игры: Детям раздают большие карточки с изображением диких и домашних животных, птиц. Педагог показывает маленькие карточки с изображением детенышей и рассказывает, кто на них нарисован, и в игровой форме учит подбирать маленькие карточки к большим. Возможны

варианты: метод подбора животных друг к другу или нахождение соответствующих животных по описанию

Слайд 17. Сенсорные мешочки - это мешочки, в которые помещаются мелкие предметы. Играя с ними, ребенок понимает, что на первый взгляд похожие предметы могут быть разные на ощупь, по-разному весить, издавать разные звуки, быть разного цвета. Ребенок учится анализировать, сравнивать и находить подобное и различное.

Слайд 18. Таким образом, при использовании игровой технологии достигается высокий результат при усвоении материала, так как происходит существенное сближение учебного материала и определенной практической деятельности. В тоже время значительно усиливаются мотивация и активность в развитии у детей.

Педагог-психолог Прокопьева Н.В.