

# **Тема: Дидактическая игра как средство развития детей с ОВЗ.**

**Составила: Иванова А.И.- учитель  
обучения на дому**

# ИДЕЯ ОПЫТА:

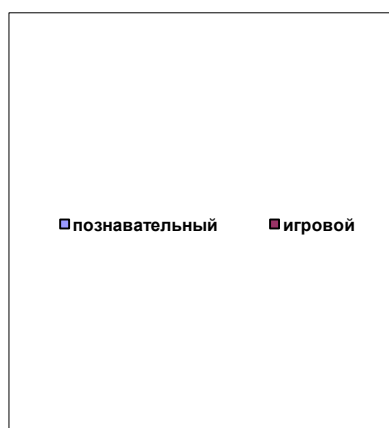
Развитие и коррекция  
интеллектуальной и личностной  
сфер учащихся с ограниченными  
возможностями здоровья  
посредством дидактической игры.

**"ИГРА - ЭТО ИСКРА, ЗАЖИГАЮЩАЯ ОГОНЁК  
ПЫТЛИВОСТИ И ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ".  
В.А.СУХОМЛИНСКИЙ.**

- ◎ Познавательная потребность:
- ◎ высокий уровень - нет;
- ◎ средний уровень - 60%;
- ◎ низкий уровень - 30%;

## Определение доминирования познавательных или игровых мотивов ребенка:

- познавательный мотив - 16,6%;
- игровой мотив - 83,4%.



# ВЕДУЩАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ.

Ведущая идея педагогического опыта заключается в необходимости расширения использования разнообразных игровых методик с целью развития познавательных интересов и личностных качеств обучающихся с ограниченными возможностями здоровья через дидактические игры.

Игровая технология обучения, на мой взгляд, является наиболее эффективной в плане развития познавательных интересов у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и позволяет успешно решать следующие педагогические задачи:

- развитие интереса к учебе;
- облегчение процесса усвоения учебного материала;
- обеспечение психологического комфорта процесса обучения;
- развитие творческих способностей школьников;
- предоставление возможностей для самореализации, самовыражения личности.

# В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ НАД ТЕМОЙ РАССМАТРИВАЮТСЯ ПОНЯТИЯ:

- познавательный интерес;
  - игровая задача;
- МОТИВ;
  - дидактическая игра;
- игровой замысел;
  - дидактическая задача;
- игровые правила;
  - игровые действия.

# ВСЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ТРИ ОСНОВНЫХ ВИДА:

- ⊙ - прямого дидактического воздействия, в которых педагог действует совместно с учащимися в роли одной из играющих сторон;
- ⊙ - опосредованного дидактического воздействия, когда педагог находится «вне игры» в качестве наблюдателя или болельщика;
- ⊙ - смешанного дидактического воздействия, когда педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта и консультанта.

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Целью педагогической деятельности является обучение, развитие и воспитание обучающихся на основе использования различных игровых методик с целью развития познавательных интересов у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, их личностных качеств.

Достижение планируемых результатов предполагает решение следующих задач:

- ⊙ - введение в педагогическую практику коррекционно-развивающей работы учителя использования разнообразных игровых методик как средства развития познавательных интересов обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Говоря о целях организации совместной работы и игры детей, имеется в виду дать каждому ребенку:

- ⊙ - эмоциональную поддержку, без которой многие школьники не могут добровольно включиться в общую работу группы;
- ⊙ - возможность утвердиться в себе, попробовать свои силы в микроспорах;
- ⊙ - опыт выполнения тех рефлексивных функций, которые составляют основу умения учиться: цель - планирование - рефлексия.



**УСЛОВНО МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ НЕСКОЛЬКО ТИПОВ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, СГРУППИРОВАННЫХ ПО ВИДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ.**

- ⊙ - Игры - путешествия.
- ⊙ - Игры - поручения.
- ⊙ - Игры - предположения.
- ⊙ - Игры - загадки.
- ⊙ - Игры - беседы (игры-диалоги).

# ИГРА-ЭКСКУРСИЯ ПО ТЕМЕ "ОРИЕНТАЦИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ".

- ⊙ Занятие проводится на свежем воздухе или в помещении, которое позволит назвать большое количество предметов в любом названном учителем направлении: слева, справа, сзади, спереди, вверху, внизу, перед, за. Класс разбивается на 2 команды, которые попеременно называют предметы, расположенные в заданном направлении. Команда, которая не смогла назвать предмет, отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются. В процессе игры желательно несколько раз менять местоположение команд, что позволит рассмотреть положение предметов с разных позиций. Целью данного урока является ознакомление с основными координатами пространства.

# ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ НА ТЕМУ "ЗАЧЕМ ЛЮДЯМ НУЖНЫ ЧИСЛА".

- ⊙ Урок проводится в окрестностях школы по маршруту, на котором ученики могут увидеть различные объекты, в которых использованы числа (номера домов, маршрутов автобусов и других видов транспорта, шкалы весов, цены товара и т.д.).

◎ Игры - предположения

“Что было бы..?” или “Что бы я сделал...”,

“Кем бы хотел быть и почему?”,

“Кого бы выбрал в друзья?” и др.

Иногда началом такой игры может послужить картинка.

⊙ В соответствии с поставленными целями и задачами педагогической деятельности в рамках представляемого опыта используются разнообразные формы учебно-воспитательной работы:

- фронтальные;
- групповые;
- индивидуальные;
- коллективные.

# МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ:

⊙ В рамках дидактической системы по развитию познавательных интересов школьников с ограниченными возможностями здоровья посредством использования игровых методик в коррекционно-развивающей работе учителя в классе используются различные методы обучения:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Словесные методы (рассказ, беседа) обязательно сочетаются с наглядными (демонстрация), но чаще используются практические (игры, упражнения, моделирование).

# ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

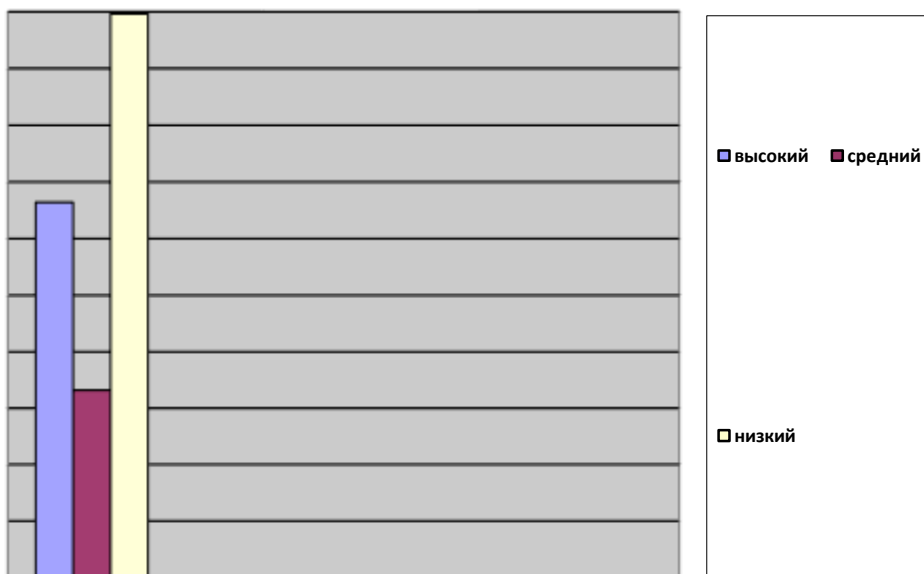
- Организация направляющего воздействия, внешний контроль в совместной деятельности с учителем;
- Организация самостоятельной деятельности проведения игры, которая протекает без непосредственного руководства учителя, хотя и направляется им.

# ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ПОТРЕБНОСТЬ

высокий уровень - 33,2%;

средний уровень - 16,6%;

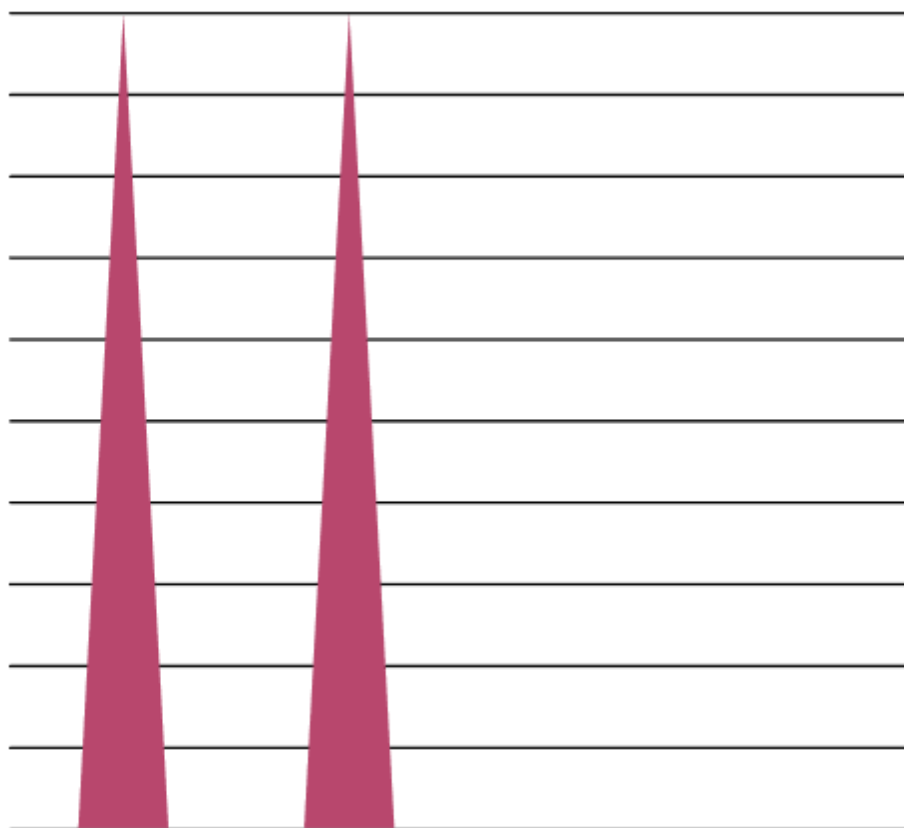
низкий уровень - 49,8%;





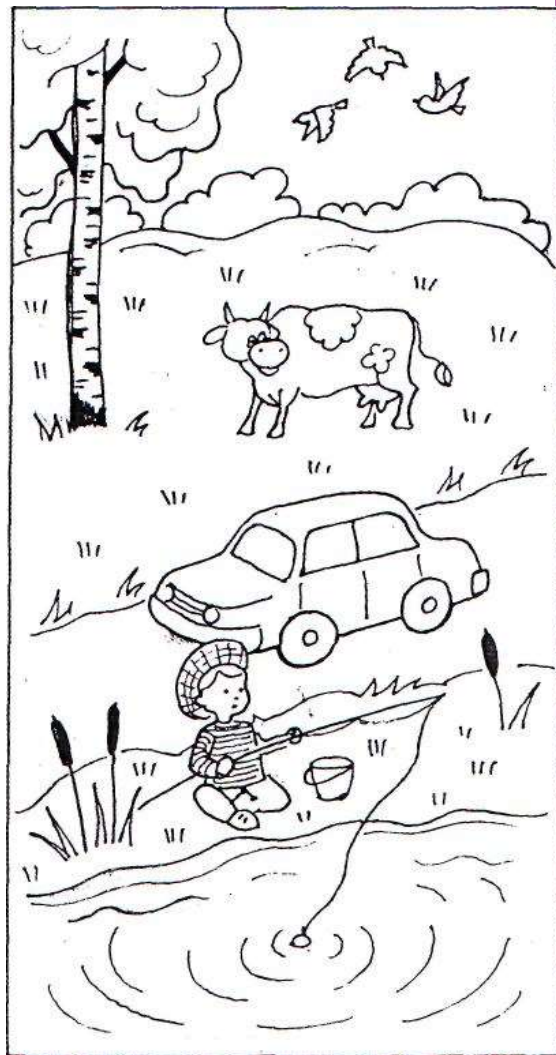
## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДОМИНИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИЛИ ИГРОВЫХ МОТИВОВ РЕБЕНКА

- познавательный мотив - 50%;
- игровой мотив - 50%.

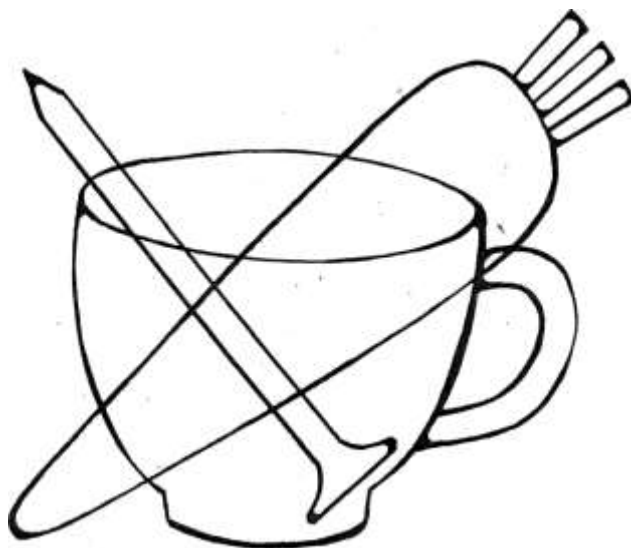
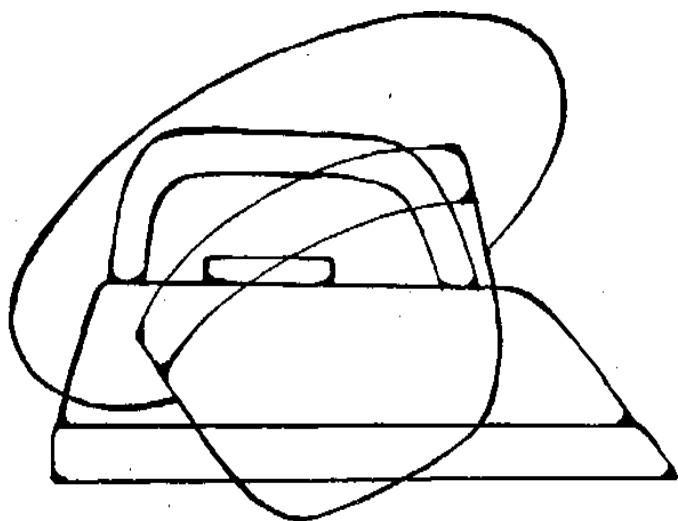


- ◎ **Игра «Рыба, птица, зверь»**
- ◎ **Цель: развитие внимания, мышления.**
- ◎ **Ход игры: участвуют несколько человек. Один становится ведущим. Ведущий, указывая по очереди на каждого игрока, произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь... Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен назвать, в данном случае, зверя. Если ответ принимается, игра продолжается.**
- ◎ **2 вариант «Цветок, овощ, фрукт»**
- ◎ **3 вариант «Посуда, одежда, обувь».**

# ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ КАРТИНКИ? НАЙДИ НЕ МЕНЕЕ 5 ОТЛИЧИЙ.



**НАЗОВИ ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫЕ ТЫ  
ВИДИШЬ НА РИСУНКЕ.**



# 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.