

**Государственное бюджетное образовательное учреждение  
“Казанская школа-интернат № 1 для детей с ограниченными  
возможностями здоровья”**

**Проект на тему: "Применение игровых технологий при работе  
с детьми с ОВЗ (вариант 2) в начальных классах"**

**Автор проекта :  
Закирова Н.В. - учитель-дефектолог**

**Казань 2023 г.**

## Содержание

Введение.....	3
Раздел 1. Игра и игровые технологии. Роль игры в жизни младших школьников с ограниченными возможностями здоровья.....	6
Раздел 2. Применение игровых технологий обучающихся с ОВЗ.....	10
Заключение.....	18
Список литературы.....	19

## Введение

В настоящее время постоянно растет количество детей с отклонениями в развитии, поэтому особо актуальной становится проблема поиска новых эффективных направлений, оказания коррекционной психолого-педагогической помощи детям с ОВЗ. Учитывая специфику заболеваний детей, выяснилось, что у большинства детей с ОВЗ снижен интерес к познавательной деятельности, прослеживается наличие повышенного уровня тревожности и эмоциональная нестабильность.

Усвоение программного материала зависит от правильного выбора методов обучения. При этом каждый педагог должен помнить и о возрастных особенностях детей, о тех отклонениях в развитии, которые характерны для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Как правило, эти дети инертны, неэмоциональны. Поэтому необходимы такие методические приемы, которые могли бы привлечь внимание, заинтересовать каждого ребенка. Обучающиеся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) пассивны и не проявляют желания активно действовать с предметами и игрушками. Взрослым необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности.

Игра - метод обучения. В школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для усвоения темы;
- в качестве урока, его части.

Дидактическая игра является и игровым методом и формой обучения детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего развития личности учащегося. Это сложное педагогическое явление.

Любая дидактическая игра имеет две цели: одна обучающая, которую преследует учитель, другая игровая, ради которой действует ученик. Эти две цели должны дополнять друг друга. Дидактическая игра является одним из самых эффективных методов усвоения учебного материала. Она дает возможность повторить один и тот же материал разными способами.

Для выбора дидактической игры нужно знать уровень знаний учащихся. Иначе говоря, определяя дидактическую игру, нужно знать:

- какие знания, умения, навыки имеют учащиеся;
- какие знания, навыки, умения нужно закрепить;
- какие умственные операции развиваются;
- какие личностные качества формируются.

Дидактические игры могут проводиться, как с игрушками, предметами и картинками так и без наглядного материала, в форме словесных игр. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных

целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре. Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Дидактические игры можно использовать на разных этапах урока.

Таким образом, внедрение в учебный процесс игровой деятельности является одной из важных задач коррекции всех психических процессов ребенка. Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

**Тема самообразования:** "Применение игровых технологий при работе с детьми с ОВЗ (вариант 2) в начальных классах"

План самообразования **рассчитан** на 5 лет, с 2021 по 2025 год.

**Цель:** применение игровых технологий при работе с детьми с ОВЗ (вариант 2) в начальных классах с целью повышения качества обучения.

**Задачи:**

- повышение собственного уровня знаний путем изучения научно-методической литературы, принятия участия в работе вебинаров по теме самообразования;
- изучить литературу о детях с ОВЗ (интеллектуальным нарушением);
- разработать модель образовательного процесса, отвечающего требованиям игровых технологий с учетом с ОВЗ детей;
- подготовить и провести мастер - класс для родителей, воспитывающих детей с ОВЗ, а также учителям начальных классов. Подготовить памятку для родителей и учителей;
- использовать игровые технологии в работе с детьми с ОВЗ;
- подготовить выступление на методическом объединении на тему «Использование игровых технологий в коррекционной работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (интеллектуальными нарушениями)».

**Форма отчета по проделанной работе:**

- выступление с сообщением на МО учителей начальных классов;
- показ применения игровых технологий на уроках;
- оформление результатов в виде сборника.

**Предполагаемый результат:**

- совершенствование своих профессиональных навыков по разнообразию игровых технологий при работе с детьми ОВЗ (интеллектуальными нарушениями);
- повышение качества обучения через повышение качества;

создание сборника дидактических игр для детей с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями).

**Описание структуры работы:**

В данной работе речь идет о педагогической игровой технологии, которая является самой актуальной при обучении и воспитании детей с ограниченными возможностями здоровья младшего школьного возраста. Здесь отражается значимость игры во внеурочной деятельности обучающихся. В работе приведены примеры использования игры как наиболее эффективного средства включения детей с особыми образовательными потребностями.

**Теоретическая значимость:**

Установлено, что в игровой деятельности для обучающихся с ОВЗ складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно действенного мышления к элементам словесно-логического мышления.

Также выявлено, что игра способствует дальнейшему психическому и физическому развитию такого «особого» ребенка.

Кроме этого, коррекционно - развивающая работа в виде игр и упражнений поможет положительно повлиять на характер и содержание различных видов деятельности, речи, поведения обучающегося, на состояние его эмоционально-волевой сферы.

## **Раздел 1. Игра и игровые технологии. Роль игры в жизни учащихся с ограниченными возможностями здоровья**

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

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Ушинский писал: «Для ребёнка игра - действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти игра есть его собственное создание».

**Технология** - от греческих слов *techné* (искусство, ремесло, наука) и *logos* (понятие, учение). В словаре иностранных слов: «технология -совокупность знаний о способах и средствах проведения производственных процессов (металлов, химических...))».

При работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья (далее ОВЗ), применяются особые коррекционно - развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении и воспитании.

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. Здоровье сберегающие технологии

Традиционные технологии обучения в коррекционной работе являются основными. Они основаны на постоянном эмоциональном взаимодействии учителя и учащихся. Традиционные технологии позволяют обогащать воображение учащихся, вызывая у них обилие ассоциаций, связанных с их жизненным и чувственным опытом, стимулируют развитие речи учащихся.

Я считаю, что одним из путей модернизации традиционных технологий является введение в них элементов развивающего обучения и интеграции

информационных и развивающих методов и форм обучения и хочу остановиться на игровых технологиях.

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

**Игра** - одно из самых сильных воспитательных средств, имеющих в руках педагога и воспитателя. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие его интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже поэтому роль игры в воспитании, по мнению многих ученых, несёт социальный характер.

**Цель игровой технологии:** Создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от уровня развития детей.

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.

**Задачи игры** для детей младшего школьного возраста:

1. Подготовка детей к жизни.
2. Способствование адаптации ребенка к условиям социальной жизни в дальнейшем.
3. Организация учебно-познавательной деятельности.
4. Создание и укрепление детского коллектива.

Попыток классификации игр немало. В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр.

**I группа** - предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки - предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п. Учащиеся I-II классов любят игры с куклами и игрушками; в III классе дети уже реже увлекаются подобными играми.

**II группа** - игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Например: младшие школьники часто играют в школу: они учат кукол, обучают друг друга. Воспитательное значение сюжетных игр заключается в том, что они служат средством познания действительности, создания коллектива, воспитывают любознательность и формирует волевые чувства личности. В таких играх дети могут сами выбирать тему игры; развить сюжет; распределить роли; подобрать нужные атрибуты. Роль воспитателя заключается в тактичном руководстве игрой.

**III группа** - дидактические игры. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное - знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель. Такие игры могут применяться для повышения успеваемости учащихся начальных классов.

**IV группа** - спортивные (подвижные) игры. Спортивные игры дают возможность детям широко проявлять свою инициативу, требуют от игроков сообразительности, быстроты, ловкости. Игрок должен согласовывать свои действия с действиями товарищей, разгадывать их замыслы и тактику ведения игры.

**V группа** - игры интеллектуальные - игры-упражнения, «Что? Где? Когда?» и настольные игры, например, шашки, шахматы и т. д.

Игры могут классифицироваться по форме (танцы, интеллектуальные, эстафеты, тренинги), по месту проведения (на воздухе, в помещении), по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные), по уровню организации (спонтанные, управляемые, стихийные), по количеству участников (индивидуальные, командные), по степени активности (малоподвижные, подвижные, «сидячие»); по содержанию поставленных задач (на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные).

**По характеру** педагогического процесса выделяются следующие группы игр: а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

В играх дети раскрывают свои положительные и отрицательные качества и воспитатель получает полную возможность влиять должным образом на всех вместе и на каждого в отдельности.

Воспитательная роль игры состоит в том, что игры приучают детей жить и работать в коллективе, считаться с интересами товарищей, приходить им на выручку, соблюдать установленные правила, выполнять требования дисциплины. Практика показывает, что роль игры в воспитании немаловажна. Игра выступает как подготовительный этап развития ребенка. Поэтому использование игр в воспитательном процессе в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое.

## **Раздел 2: Применение игровых технологий обучающихся с ОВЗ**

Для создания благоприятной атмосферы в классе педагог придерживается некоторым правилам:

1. Дети не должны быть предоставлены сами себе.
2. Короткий промежуток свободного времени заполняется игрой или другим делом, которое ребенку по душе.

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем уровням.

**Первый уровень** результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

**Второй уровень** результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

**Третий уровень** результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

Организация занятий по направлениям внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе и осуществляется в разных видах деятельности:

- 1) познавательная деятельность;
- 2) игровая деятельность;
- 3) проблемно-ценностное общение;
- 4) досугово-развлекательная деятельность;
- 5) художественное творчество;
- 6) социальное творчество (добровольческая деятельность);
- 7) трудовая (производственная) деятельность;
- 8) спортивно-оздоровительная деятельность;
- 9) краеведческая деятельность.

Во внеурочной деятельности активно применяются игровые технологии. Для обеспечения эмоционального благополучия детей предоставлена широкая возможность для игр и самостоятельной деятельности. Наибольшие возможности для игровой деятельности заложены так, чтобы дети могли выбирать игры и занятия по интересам.

Ценность игровой деятельности заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями для формирования детского общества. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей; она как никакая другая деятельность позволяет детям уже на самых ранних стадиях развития создавать самостоятельно путем те или иные формы общения. В

игре как в ведущем виде деятельности активно формируются, или перестраиваются психические процессы, начиная от простых, и кончая самыми сложными.

В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно действенного мышления к элементам словесно-логического мышления. Именно в процессе игры развивается способность ребенка создавать системы обобщенных типичных образов и явлений, мысленно преобразовывать их. Чрезвычайно важно, что в процессе игровой деятельности у ребенка формируется воображение как психологическая основа творчества, делающая субъекта способным к созиданию нового в различных сферах деятельности и на разных уровнях значимости.

В процессе игровой деятельности зарождаются и дифференцируются новые виды деятельности ребенка. Именно в игре зарождается художественная деятельность, в ней впервые появляются элементы труда обучения. Использование игровых приемов, дидактических игр делает обучение в этом возрасте сообразным природе ребенка.

Коррекционно-развивающая работа в виде игр и упражнений поможет положительно повлиять на характер и содержание различных видов деятельности, речи, поведения обучающегося, на состояние его эмоционально-волевой сферы. Ведь в играх дети смогут ощущать свое тело, его части; координировать свои движения; развивать подвижность, силу и гибкость тела; понимать направления движения; внимательно рассматривать и анализировать образец, предложенный взрослым; чувствовать и радоваться достигнутому результату.

Неоценимую роль оказывает игра в жизни детей с ОВЗ. Игра способствует дальнейшему психическому и физическому развитию такого «особого» ребенка. В сюжетно-ролевой игре он учится взаимодействию со сверстниками и самостоятельности. Этот вид игры также способствует развитию речи и воображения ребенка. Использование подвижных игр создает условия для того, чтобы ребенок научился владеть своим телом. Кроме того, «подвижная игра – источник радости, одно из лучших средств общения взрослого с ребенком. Включение в игру различных персонажей развивает детскую фантазию, способствует формированию речи».

Также нельзя недооценивать позитивное влияние музыкальных игр, которые способствуют не только эстетическому воспитанию и развитию творческих способностей детей с ОВЗ, но и помогают развитию речи, формированию дыхательных, а также двигательных навыков, слухового восприятия и внимания. В этом направлении большое влияние оказывают игры-инсценировки, хоровые игры с пением, которые совершенствуют выразительность речи и соотношения двигательных функций и дыхания.

Для полноценного развития ребенка необходимы звучащие игрушки и детские музыкальные инструменты: ударные (бубен, барабан, металлофон, кастаньеты) и духовые (дудочки, свистульки, губные гармошки, гудки). Они развивают чувство ритма, музыкальную культуру, способствуют развитию

слухового восприятия и внимания, формированию речевого выдоха и профилактике заболеваний органов дыхания.

Также детям с ОВЗ очень полезны игры с водой, песком и другими природными материалами, так как такие действия не только привлекают многих из них, но и развивают тактильные ощущения, способствуют снятию напряжения. В своей школе мы, начиная с мая, с обучающимися начинаем игры с песком на пришкольных площадках. Обучающиеся строят замки, туннели, вымышленные гнёзда для птиц. Это очень развивает детское воображение и полезно для моторики. Зимой дети очень любят строить снежные фигуры. Этот вид игровой деятельности доставляет им как эмоциональное, так и эстетическое удовольствие.

Особое значение в коррекционно-воспитательной работе с детьми данной категории имеют дидактические и развивающие игры, направленные на коррекцию и развитие основных высших психических функций ребенка (речи, мыслительной деятельности, восприятия, внимания, памяти, воображения).

Итак, игра занимает большую часть жизни младшего школьника, а поэтому обучение ребенка не может проходить вне игры. Любая детская игра – тихая или подвижная, групповая или индивидуальная, сюжетно-ролевая или словесная – может стать развивающей, если взрослый определит, какие способности и навыки ребенка она может развить и усовершенствовать, а также дополнительно обогатит ее дидактическими элементами, которые помогут эти навыки закрепить.

Для обеспечения всех видов детской деятельности необходимы определенные условия, при которых ребенок будет расти и развиваться. Такими условиями являются: развивающая предметная среда (игровые и развивающие предметы, игрушки, детская библиотека, физкультурно-игровые и оздоровительные сооружения, природа с ее объектами и др.) и содержательное общение с взрослыми.

Ребенок с ограниченными возможностями здоровья нуждается в постоянной помощи родителей, педагогов на всех этапах своего развития. Для него общение практическое, когда взрослый обучает ребенка овладению тем или иным предметом, является основным с первых дней жизни.

Следовательно, для детей с ОВЗ нужны, в первую очередь, познавательные игры, которые расширяют границы интеллектуальных возможностей ребёнка, формируют определенные умения и навыки. Они довольно широко представлены на современном рынке игровых пособий.

На мой взгляд, для обучающихся 1 класса, которые далеко не все приучены ко всем видам самообслуживания, хорошо использовать различные игры - шнуровки, пирамидки и, игры для нанизывания форм с различными отверстиями. Варианты игр с целью присоединения их элементов с помощью липучек, шнурков, пуговиц, кнопок; кубики с нанесенным на них изображением и разрезные картинки из 2, 3, 4 частей; разнообразные вкладыши, мозаики, пособия типа “Почтового ящика”, головоломки для развития образного, пространственного и творческого мышления, паззлы, различные конструкторы. Причем, следует отметить, что игры с

разнообразным строительным материалом полезны как мальчикам, так и девочкам.

Со второго класса обучающиеся с удовольствием играют в такие настольные игры как лото, домино, шашки. Начиная со второго класса, по моему опыту, обучающиеся очень любят играть в социальные игры, то есть копировать жизнь взрослых – магазин, почта, больница, школа, и др.

По возможности среди игрушек ребенка должно быть все, что необходимо для воспроизведения игровых сюжетов. Для сюжетно-ролевых игр необходимы различные мелкие предметы, которые могут быть заместителями продуктов, лекарств, денег, то есть все то, что понадобится ребенку для реализации сюжетного замысла. Редко где в школе есть необходимый арсенал подобных игр, поэтому дети мастерят себе всё сами из подручного материала (деньги из бумаги, продукты из пластилина, и т.д.).

В организации внеурочной деятельности детей с ОВЗ игра должна иметь свое определенное место в распорядке дня и в педагогическом процессе в целом. Воспитательно-образовательные возможности игры возрастают, если она соединена с каким-либо другим видом деятельности.

Работая в коррекционной школе воспитателем группы продлённого дня (ГПД) и по совместительству учителем музыки третий год, в своей работе я использую следующие игровые технологии.

Дети, посещающие группу продленного дня, испытывают выраженный дефицит двигательной активности, т. к. находятся в школьных помещениях по 8-9 часов ежедневно. Поэтому прогулка на свежем воздухе после занятий являются хорошим отдыхом и, несомненно, местом для организации спортивных игр, а также развлечений и забав.

Прогулка - это педагогически организованная форма активного отдыха детей. Она решает, прежде всего, задачи восстановления умственной работоспособности, а также расширения кругозора детей, развития их познавательных интересов, воспитания навыков нравственных взаимоотношений.

Для 1-2 классов сразу после выхода на улицу я предлагаю детям 5-10 минутное наблюдение за состоянием погоды. Дальше им очень нравятся игры на счёт. Мы делимся на 2 команды, даётся задание. Например, за 5 минут сосчитать количество ёлок, углов, окон, и т.д.

Далее предлагается поиграть в подвижные игры с мячом: вышибалы, футбол, "Я знаю 5 названий", поскольку особенно у таких «особенных» детей очень много энергии, которую необходимо направить в нужное русло.

Кроме этого мы играем в такие игры:

**1) «Я иду в поход».** Все стоят в кругу. Ведущий держит в руках мячик и говорит, что сейчас надо будет передавать мячик по кругу и говорить: «Я иду в поход и беру с собой ... (какой-то предмет)». А ведущий будет говорить, идет этот человек в поход или нет. Нужно определить критерий, по которому берут в поход. Ведущий первый говорит эту фразу и со словами: «Пожалуйста!» передает мячик соседу. Критерий состоит в том, чтобы

говорить слово «пожалуйста». А брать можно все что угодно. Ведущий помогает в разгадке, переходя и вставая в разные места по кругу.

**2) «Третий лишний».** Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

**3) «Голова – хвост».** Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватываются за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает Голову, последний хвост. В игре Голова стремится поймать хвост. Все участники, стоящие между Головой и хвостом, делятся пополам. Та половина, которая ближе к Голове, помогает Голове, а та, что ближе к хвосту, помогает хвосту. Игра продолжается, пока Голова поймает хвост. Потом можно сменить Голову и хвост.

**4) «Коршун и наседка».** Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплят». Один из играющих «коршун». Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает «коршуну» путь разведенными раками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

**5) «Кошки – мышки».** Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки – «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут, помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. закрыть все ворота. Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

**6) «Билетики».** Центр круга - контролер (мальчик), внутренний круг - пассажиры (мальчики), внешний круг - билетики (девочки), ведущий садится в стороне. Мальчики и девочки разбиваются на пары, становятся в круги, каждый мальчик запоминает свою девочку. Играющие начинают ходить по кругу: мальчики в одну сторону, девочки в другую. Ведущий говорит слова: едут, едут, едут, ... контролер! Пассажиры берут свои билетики за руки, контролер может схватить любой билетик. Чей билетик схватил контролер, тот пассажир становится на его место. Потом пассажир должен обнять свой билетик, потом - поцеловать, а потом взять на руки.

**7) «Ручеек».** Все играющие разбиваются по парам и берутся за руки. Пары выстраиваются в колонну по два. Каждая пара поднимает соединенные руки вверх. Первая пара, стоящая в голове колонны, разъединяет руки, и оба партнера один за другим движутся внутри колонны под руками играющих.

Каждый из разъединенных партнеров выбирает себе в пару другого партнера или партнершу, берет его или ее за руку и продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становятся замыкающей парой. Те, кто остался без пары, берут в голову колонны и начинают двигаться от ее головы до хвоста, выбирая себе нового партнера.

Далее, чтобы дети немного успокоились, предлагаются тихие игры (строим из песка замки, из снега фигуры, и т. д).

После возвращения с прогулки и обеда мы делаем домашнее задание. Здесь, чтобы обучающиеся не уставали, необходимо переключать их с одного вида деятельности на другой. То есть сделали, например, математику, 5-и минутный перерыв, далее следующий предмет. Здесь очень уместны игры-пятиминутки для развития мышления. Например:

1) Придумать слова с заданной буквой:

- начинающиеся на букву « Б », и др.
- имеющие в середине « ЧК »

2) Перечислить объекты с заданным признаком:

- белого (зеленого, красного) цвета
- прямоугольной формы

3) Перечислить слова со значением «хороший» и слова со значением, противоположным значению «твердый».

4) «**Искра**». Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

5) «**Ритм**». Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

6) «**Тишина**». Ведущий: "Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие?" Ребята называют звуки, которые услышали. Лучше начать с того, что услышал меньше всех. "Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице"

Можно в пятиминутную паузу провести такую игру как «**Коробка обид**». Воспитатель говорит: «В эту коробку вы можете высказать все обиды и огорчения. Или то, что вам мешает. Потом я заклею её и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и ваши переживания». По классу пускается пустая коробка с небольшим отверстием. Дети с удовольствием высказывают свои проблемы. Это способствует снятию эмоционального напряжения.

После выполнения домашнего задания у нас всегда остаётся свободное время для игр. Здесь в играх участвуют, как правило, половина класса, поскольку другая половина занимается с логопедом. Потом группы меняются.

Здесь можно провести с обучающимися следующие игры:

1) « **Письмо** ». Все сидят в кругу, ведущий вне круга. Например, Маша говорит: « Я передаю письмо Кате », затем она лёгким пожатием руки передаёт письмо (с любой стороны). Задача ведущего обнаружить, где идёт письмо. Тот, пожатие кого ведущий заметит, становится ведущим, а ведущий садится на его место и начинает игру.

2) "**Математика**" (для 2-4 класса). Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя (иногда вместо имени - хлопают в ладоши). Тот, кто ошибется - выбывает".

3) "**Кого нет**". После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

4) « **Интуиция** ». Все играющие сидят в кругу. Им необходимо не договариваясь сосчитать от 1 до 10. Причём один человек имеет право назвать только одну цифру. Если двое или больше называют одну цифру одновременно, то игра начинается сначала.

5) « **Конопе** ». Все участники делятся на две команды. Садятся в два круга. Задача участников – передать пуговицу по кругу с помощью указательных пальцев. Выигрывает та команда, которая выполнит это задание раньше.

6) «**Тень**». Один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д

7) «**Создание рисунка**». Все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают.

В рамках воспитательной работы в ГПД я также веду в школе занятия ансамбля «Дружные ребята». Обучающиеся у нас с разными заболеваниями, большинство конечно с нарушениями звукопроизношения, но есть и аутисты, есть просто гиперактивные дети. И, поэтому, чтобы увлечь их каким-либо видом деятельности необходимо использовать весь арсенал знаний, умений и, несомненно, технических средств (компьютер, экран).

Грамотное сочетание традиционных и инновационных технологий обеспечивает развитие у обучающихся познавательной активности, творческих способностей, школьной мотивации в учебно-воспитательном процессе. В урочной деятельности (на уроках музыки) и во внеклассной работе (школьный ансамбль) я применяю объяснительно–иллюстративные технологии. Результатом их применения является экономия времени, сохранение сил учителя и учащихся, облегчение понимания сложных знаний. Дети с ОВЗ лучше воспринимают материал, когда он преподносится не только устно, но ещё и обучающиеся могут видеть его на экране или дидактических материалах.

Даже распевки в начале занятия мы используем не традиционные. Например:

1) На одной ноте спеть любимую скороговорку. Это развивает дикцию и дыхание;

2) Каждый обучающийся получает роль какого-нибудь животного и как только он услышит по ходу прочтения рассказа своё имя, то должен исполнить определённую музыкальную фразу (прототип игры сказки «Репка»). Конечно, использую на занятиях технические средства. Наши обучающиеся очень любят петь песни караоке, поскольку, я считаю, что сопровождающий песню видеоряд способствует развитию у детей внимания, усидчивости, ведь нужно среди него разглядеть текст, ну и конечно, первоначально, вызывает интерес.

## Заключение.

Роль игры в обучении и воспитании детей с ограниченными возможностями здоровья очевидна, так как с ее помощью можно успешно корректировать, улучшать, развивать важнейшие психические свойства, а также личностные качества ребенка (ответственность, активность, творчество, самостоятельность и др.), физические и творческие способности.

В недрах игры зарождаются и дифференцируются (выделяются) другие виды деятельности, среди которых труд и учение. По мере развития игры ребенок овладевает компонентами, присущими любой деятельности: учится ставить цель, планировать, добиваться результата.

Преимущество игры перед любой другой детской деятельностью заключается в том, что в ней ребёнок добровольно подчиняется определённым правилам, причём именно выполнение правил доставляет ему максимальное удовольствие. Это делает его поведение осмысленным и осознанным. В связи с этим игра – единственная область деятельности, где дошкольник может проявить свою инициативу и творческую активность.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, именно в игре развиваются основные психические функции (воображение, мышление, память, внимание, речь), навыки общения, эмоционально-волевая сфера. Поэтому обучающие занятия с дошкольниками лучше всего проводить в игровой форме. Обучение же детей младшего школьного возраста требует применения разнообразных методов, а игра — один из них. Следует отметить, что использование игры дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами: наблюдениями, беседами, чтением и др.

Ценность игровой деятельности заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями для формирования детского общества. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей; она как никакая другая деятельность позволяет детям уже на самых ранних стадиях развития создавать самостоятельным путем те или иные формы общения. В игре как в ведущем виде деятельности активно формируются или перестраиваются психические процессы, начиная от простых и кончая самыми сложными.

В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно действенного мышления к элементам словесно-логического мышления. Именно в процессе игры развивается способность ребенка создавать системы обобщенных типичных образов и явлений, мысленно преобразовывать их.

Таким образом, педагог, организуя жизнь и деятельность в форме игры, последовательно развивает активность и инициативу детей с нарушениями в развитии, формирует навыки самоорганизации. Принимая во внимание положительное значение игры для всестороннего развития младшего школьника, следует при планировании работы с детьми оставлять достаточно времени для игровой деятельности, дающей так много радости ребенку.

## Список литературы:

### Интернет ресурсы:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Просвещение, 2001;
2. Аникеева Н.П. Психологический климат. – М.: Просвещение 2002;  
Бобнева М.И. Психологические проблемы социального развития личности. – М.: 2004;
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. -М., 1988;
4. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского. - М., 1994;
5. Методические рекомендации с сайта «Инфоурок»;
6. Методические рекомендации с сайта «Мультиурок»;
7. Методическая разработка сайта НС портал;
8. Спиваковская А.С. Игра - это серьезно. - М.: Педагогика, 1999;
9. Эльконин Д.Б. Особенности психического развития детей 9 – 11 лет. – М., 1998;
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 2003.