Игровая поддержка коррекционных занятий

|  |
| --- |
|  |
| Игровые приемы – это способы совместного *(педагога и детей)* развития сюжетно игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей.  Отличительной особенностью этих приемов является то, что они построены с учетом овладения детьми способами сюжетно – ролевой игры.  Именно достоинства сюжетной игры в младшем дошкольном возрасте и послужили основанием для того, чтобы использовать их для решения двух основных задач в обучении детей аппликации:   * во-первых, благодаря игре превратить обучение в осознанное и интересное для ребенка дело; * во-вторых, обеспечить детям естественный переход от обучения к игре и содействовать формированию игры.   Помимо игровых приемов, к основным методам обучения аппликационной деятельности детей дошкольного возраста Комарова Т. С. относит информационно-рецептивный, репродуктивный и исследовательский метод. После апробирования данных методов в условиях группы был сделан вывод о том, что их использование диктуется особенностями психофизического развития детей, а также целями и задачами конкретных занятий.  Метод-способ воздействия или способ передачи знаний.  Прием — варианты применения данного метода.  Методы и приемы подразделяются на игровые, словесные, наглядные и практические. Рассмотрим их в отдельности.  1. Игровые методы и приемы в обучении детей:   * дидактические игры * подвижные игры * игры-забавы, инсценировки.   Приемы:  а) Внесение игрушек,  б) Создание игровых ситуаций *(сегодня мы будем птичками)*  в) Обыгрывание игрушек, предметов *(например, чтение стихотворения "Уронили Мишку на пол", дидактическая игра "Скажи, что звучит")*  г) сюрпризность, эмоциональность *(показ "Птичка и собачка" — воспитатель показывает пищалку, вызывает желание прислушиваться "Кто это поет, поищите". Прилетает птичка, кружится над детьми, садится на руки, чирикает.)*  д) Внезапность появления, исчезновение игрушки.  е) Изменение местонахождения игрушек *(зайчик на столе, под шкафом, над шкафом)*.  ж) Показ предметов в разных действиях *(спит, ходит, кушает)*.  з) интригующие обстановки.  2. Словесные методы и приемы:  1) Чтение и рассказывание стихов, потешек, сказок.  2) Разговор, беседа.  3) Рассматривание картинки, инсценировки.  Приемы:   * Показ с называнием игрушек, предметов. Кукла Маша идет, идет, бах — упала, упала. Маша, ой-ой, плачет. * Просьба произнести, сказать слово *(это платье)*. * Подсказывание нужного слова. * Объяснение назначения предмета *(посуда — это из чего мы едим и пьем)*. * Многократное повторение нового слова в сочетании со знакомым *(у кошки котята, у курицы цыплята)*. * Вопросы. * Договаривание слова в конце фразы *("Котята пьют (молоко)*", "Катя, ешь суп *(с хлебом)*"). * Повторение слова за воспитателем. * Пояснение. * Напоминание. * Использование художественного слова *(потешки, песенки, стихи, шутки)*.   3. Практические методы:  1) Упражнения *(оказание помощи)*.  2) Совместные действия воспитателя и ребенка.  3) Выполнение поручений.  4. Наглядные методы и приемы:  1) Показ предметов, игрушек.  2) Наблюдение явлений природы, труда взрослых.  3) Рассматривание живых объектов.  4) Показ образца.  5) Использование кукольного театра, теневого, настольного, фланелеграфа.  6) Диафильмы.  Приемы:   * Непосредственное восприятие предмета, игрушки. * Показ с называнием *(это кролик)*. * Пояснение к тому, что видят дети *(это Катя пришла; Катя идет гулять; иди, Катя, иди; ой, побежала Катя и убежала)*. * Просьба-предложение *(Андрюша, давай, покорми птичку)*. * Многократное повторение слова. * Активное действие детей. * Приближение объекта к детям. * Задание детям *(иди, Вася, покорми кролика)*. * Вопросы *(простые для детей до 1,5 лет, с 2-3 лет сложные)*. * Художественное слово. * Включение предметов в деятельность детей *("Вот я кладу кубик, на него еще кубик, еще кубик, получилась башенка")*. * Выполнение игровых действий.   Игровая форма обучения не является сама по себе новой. Лозунги типа: *«Учи – играя»*, *«Используй игру и игровые приёмы при обучении детей»* кажутся понятными и очевидными. Однако на практике дело обстоит совсем иначе. Зачастую воспитатели вводят в *«скучные уроки»* , отдельные игровые ситуации, считая, что они тем самым, используют игру в качестве формы организации занятий. Например, приходит какой-либо персонаж и начинает детям что-нибудь объяснять, просить о чём-либо. Однако ни персонаж, ни педагог, озвучивающий игрушку, не способны сами по себе превратить занятие в игру. Они как были, так и остаются занятиями – *«уроками»*, строго регламентированными взрослыми, где ребёнок лишь пассивный исполнитель заданий, которые предлагает педагог. Обучение детей игре фактически сводится к применению в работе с ними игровых приёмов *«обыгрывания»* учебного материала. Подобные *«игровые моменты»* на занятиях чреваты тем, что не получается ни игры, ни обучения.  Почему так происходит? Одной из причин сложившейся практики является непонимание педагогами сущности ролевой игры, её места в развитии у ребёнка навыков учебной деятельности.  В воображаемой ситуации ведущую роль играет воображение, которое в дошкольном возрасте становится центральным психологическим новообразованием. До возникновения этого периода *(до 3 лет)* воображение включается в другие психические процессы и функции. Появление его в качестве самостоятельной психической функции означает, что для ребёнка становится понятной и адекватной задача что-то вообразить. По словам Л.С. Выготского, привносить новое *«в самое течение наших впечатлений и в изменение этих впечатлений так, что в результате возникает некоторый новый, раньше не существовавший образ…»*.  Существуют различные уровни развития воображения у детей. Находясь на первом уровне, ребёнок зависит от окружающей предметной среды. Он в палочке в одном случае *«видит»* ложку, а в другом – градусник. То есть меняется смысл ситуации, в которых ребёнок воспринимает этот предмет. Имея, второй уровень развития воображения, дети мало зависят, от предметной среды, вместе с тем они зависят от своего личного опыта, который они вспоминают. Третий уровень развития воображения определяется внутренней позицией, ребёнок перестаёт быть зависимым от предметной среды и личного опыта. Он свободно придумывает ситуации, даёт объяснение действиям персонажей своей игры.  Кроме вербализации воображаемой ситуации, есть ещё один показатель готовности принимать игру в виде формы обучения. Это умение играть в игры с правилами. Игры с правилами имеют одну очень важную особенность – предварительный этап, на котором оговариваются условия игры *(правила)*. Ребёнку их нужно запомнить, им надо подчиниться. Правилами задаётся способ деятельности. Сначала игровой, а затем и учебной. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.  Итак, игра может использоваться в качестве метода обучения в том случае, если она состоялась, освоена и пережита ребёнком в качестве самоценной деятельности.  Педагогам необходимо соблюдать все этапы формирования игры, потому что ребёнок должен последовательно овладеть всеми видами игровой деятельности. Напомним данные этапы. Первый – ознакомительный этап в развитии игры *(младенческий период)*. Второй этап – отобразительная предметно-игровая деятельность *(конец первого – начало второго года жизни)*. Третий этап – сюжетно–отобразительная игра *(конец раннего возраста)*. Четвёртый этап – ролевая игра *(дошкольный возраст)*. Способность к созданию воображаемой ситуации на словах и способность к участию в играх с правилами являются необходимыми условиями для использования игры в качестве формы обучения. В дошкольной педагогике наиболее распространёнными методами и приёмами являются данные в таблице.  Игровые методы и приёмы.  Облекая обучение в форму игры, педагог использует различные методы.  Метод обучения – это система последовательных взаимосвязанных способов работы педагога и обучаемых детей, которые направлены на достижение дидактических задач.  Методы обучения не ограничиваются деятельностью только педагога, а предполагают, что он с помощью специальных способов стимулирует и направляет деятельность детей. Таким образом, в обучении отражается деятельность педагога и детей. Каждый метод состоит из приёмов, который является его элементом, составной частью, отдельным действием в реализации.  Игровым методам в классификации методов обучения отводится значительное место. Основным их достоинством является то, что в ситуации игры процессы восприятия протекают в сознании ребёнка более быстро и точно. Они переносят учебное действие в условный план, который задаётся соответствующей системой правил или сценарием.  В педагогике наиболее распространёнными методами и приёмами являются данные в таблице.  Игровые методы Игровые приёмы   * воображаемая ситуация, * дидактическая игра * внезапное появление объектов, игрушек, * выполнение воспитателем различных игровых действий, * загадывание загадок, * введение элементов соревнований, * создание игровой ситуации   Одним из видов игрового метода является дидактическая игра, в которой все действия регулируются игровой задачей и игровыми правилами. Руководство игрой заключается в ознакомлении детей с её содержанием и правилами, а также в контроле над выполнением правил. Такая игра не может рассматриваться как метод пополнения или сообщения знаний. В ней идёт активный процесс использования имеющихся знаний, обеспечивающих их совершенствование.  Как метод обучения дидактическая игра может использоваться при фронтальных, групповых, индивидуальных формах специально организованного обучения.  Занятия, состоящие из дидактических игр, могут носить тематический и сюжетный характер. На тематических занятиях на протяжении всего специально организованного обучения принимают участие какие-либо персонажи: Незнайка, Микки-Маус, Петрушка, Маленький человечек и другие.  Интересной формой занятий, состоящих из дидактических игр, являются сюжетные занятия, например, путешествия. Данные занятия могут отражать реальные факты или события. Происходящие действия понятны и интересны ребёнку. Выполнение предлагаемых заданий радует и удивляет детей, придаёт познавательному содержанию необычный, игровой характер. В ходе таких занятий дети принимают активное участие в развитии сюжета, обогащении игровых действий, стремятся овладеть правилами и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.  В сюжетном занятии используются различные способы раскрытия познавательного материала в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение при необходимости способов их решения, радость от её решения.  Приём внезапного появления объектов, игрушек своей неожиданностью, необычностью вызывает острое чувство удивления, вызывает эмоциональное реагирование, является залогом познания окружающего мира. Используется данный приём чаще всего в младших группах.  К приёму выполнения воспитателем различных игровых действий можно отнести: подбор картинок, складывание, передвигание, имитацию движений. Игровые действия могут состоять из ряда отдельных действий или элементов. Они должны обязательно сопровождаться речью. Данный приём используется, в том случае, если воспитатель является непосредственным партнёром ребёнка в игре.  Загадывание загадок позволяет в интересной, занимательной форме научить детей чему-нибудь, рассказать о чём-то. Загадка создаёт эффект неизвестного, непознанного. Она помогает устанавливать и осознавать связи между предметами и явлениями.  Введение в занятия приёма соревнования в старших группах подготавливает детей к правильной оценке своих возможностей и достижений, делает игру увлекательной, занимательной и интересной для ребёнка. Отсутствие в занятии приёма соревнования превращает игру в упражнение.  Использование приёма создания игровой ситуации на занятии направлено на развитие поисковой деятельности. Основой данного приёма является игровая мотивация *(оказание помощи кому-то в решении их проблем)*. Например, побуждающим мотивом к деятельности может быть помощь взрослому *«не очень умелому»* и *«рассеянному»*. В этом случае игра носит озорной, увлекательный характер.  Выбор игровых методов и приёмов обучения зависит, прежде всего, от цели обучения и содержания занятия, а также от возраста детей. Педагогу следует помнить о том, что игровые методы и приёмы не должны превращать занятие в развлечение  Наша копилка постоянно пополняется играми, направленными на всестороннее развитие: это и схемы составления простых предложений, и красочные схемы-алгоритмы составления описательных рассказов, дидактические пособия *«Что сначала, что потом»*, *«Короткие истории»*, *«Истории в картинках»*, *«Что где находится»*, *«Вокруг да около»* *(правильное употребление предлогов, «Скажи наоборот» (подбор антонимов, «Скажи по-другому»(подбор синонимов, «Мои любимые сказки» (составление сказки по сюжетной картинке, «Поляна фей», «Кто плывет на корабле?», «Бабушкино варенье» (образование относительных прилагательных, «Домики» (обучение согласованию существительных с местоимениями МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ)* различные формы, цвета и другие. |