**Тема доклада: «Игра как средство воспитания, обучения и развития детей с ОВЗ».**

Сидоренкова Марина Евгеньевна

 Учитель начальных классов

Муниципальное бюджетное

общеобразовательное учреждение

«Общеобразовательная школа «Возможность»

для детей с ограниченными возможностями здоровья

г. Дубны Московской области» (школа «Возможность»)

адрес: ул. Попова, д. 9, г. Дубна, Московская область

E-mail: [vozm@uni-dubna.ru](mailto:vozm@uni-dubna.ru)

E-mail педагога: marinasidorenkova@rambler.ru

**Аннотация**

Данная работа составлена с учётом требований ФГОС для учащихся с ОВЗ. Материал данного доклада предназначен для учителей начальных классов коррекционных школ.

**Игра как средство воспитания, обучения и развития детей с ОВЗ.**

**Игра –**один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных  средств их воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

**Игра** – главная сфера общения детей; в ней расширяются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре познаётся и приобретается социальный опыт, взаимоотношения людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отражённой моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующих систем, и практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребёнка, сферой неповторимой человеческой активности.

**Наиболее важные функции игры:**

**1 – Обучающая** функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания детей.

**2 – Развивающая**функция заключается в развитии ребёнка, уровень его способностей на данном этапе игры.

**3 – Воспитательная**функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.

**4 – Коммуникативная**функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения.

**5 – Развлекательная**функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком.

**6 – Психологическая**функция состоит в развитии творческих способностей детей.

**7 – Релаксационная**функция  заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.

        Имея такое разнообразие функций, **игра** заслуживает того, чтобы её включали в учебный и во вне учебный процессы, ибо она хранит и передаёт по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

        Для успешного обучения и воспитания детей необходимо пробудить их интерес  к учебным занятиям, мобилизовать их внимание и переключение с одного вида  деятельности на другой, активизировать их  деятельность через игры (познавательные, сюжетно-ролевые, подвижные, и др.). Несмотря на такое разнообразие игр, практически любая игра носит познавательный характер. Особое внимание хочется обратить на вид игры, ориентированный на обучение.

        В научной литературе игры детей дошкольного и младшего школьного возраста принято называть **дидактическими**или**познавательными**, игры детей старшего возраста – **интеллектуальными.**

        Понятие **«познавательные»** распространяется практически на все типы детских игр. Термин **«дидактические»**  правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемым в раздел дидактики (теории и методики обучения). Такие определения, как «обучающие», «учебные», «предметные» (имеются в виду игры по учебным предметам – математические, исторические, географические, биологические и другие), входят в понятие «дидактические».

        Каждый вид игры выполняет определённые функции.

**1. Дидактические игры – одно из средств познавательной деятельности школьника с нарушением интеллекта. Дидактические игры развивают наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, повышают эффективность обучения**

**2.  В сюжетно-ролевых играх дети при помощи взятых на себя ролей воспроизводят жизнь взрослых людей, их взаимоотношения, их деятельность. В ходе игры ученик познаёт мир и усваивает общественный опыт. Воспитывается стремление к учению, умение и желание трудиться, а также моральные качества, обогащается речевой запас.**

**3. Театрализованные игры – это разновидность сюжетно-ролевых игр, однако они развиваются по заранее подготовленному сценарию, в основе которого – содержание сказки, рассказа. Эти игры требуют от педагога  режиссирования, а от ребёнка – проговаривания реплик.**

Какие бы формы игры не были избраны, они должны отвечать следующим **требованиям:**

\* Игра должна содействовать сплочению коллектива.

\* Иметь познавательное значение.

\* Активизировать общественную деятельность учащихся.

\* Обеспечивать мыслительную активность участников игры.

\* Создавать условия для детского творчества.

\* Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

        Некоторые игры требуют наличия инвентаря, различных предметов и атрибутов. Необходимо следить за их пригодностью. Вещи и предметы, используемые в игре, должны быть безопасны, удобны для детей и гигиеничны.

        Игра не должна быть слишком азартной, унижать достоинство играющих. Ребята должны понимать смысл и содержание игры, её правила и операции, знать точный перевод терминов и понятий, усвоить идею каждой игровой роли.

        Кроме того, игра по своему содержанию должна быть педагогична, её выбор зависит также и от возраста играющих, их физического развития и кругозора.

        Конец игры должен быть результативным – победа, поражение или ничья («Победила дружба»). Он должен быть ярким, эмоциональным, содержательным.

Игра и учёба – это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Справедливо замечено ещё Н.К. Крупской, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребёнку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьёзным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы». В качестве таковых и выступают дидактические игры. К.Д. Ушинский подчёркивал, что обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но никогда – не развлекающим.

**Развивающие и творческие задания на уроках.**

Современное общество предъявляет к человеку всё более высокие требования. В условиях роста социальной конкуренции молодому человеку необходимо уметь творчески применять те знания и навыки, которыми он обладает; уметь преобразовать деятельность таким образом, чтобы сделать её как можно более эффективной. Для того чтобы быть востребованным в современном обществе, необходимо вносить в него новое своей деятельностью, т.е. быть «незаменимым». А для этого, деятельность должна носить творческий характер. Актуальность выбранной темы заключается в том, что модель современного выпускника школы строится на принципах самостоятельности, способности логически и творчески мыслить. Всё это формируется на начальных ступенях школьного образования.   
Стремление детей к самовыражению, к творчеству уже давно наблюдается на уроках изобразительного искусства. Но задания творческого характера можно использовать на уроках математики, письма, чтения, окружающий мир. Главная цель развития творческих способностей - воспитание подлинно творческой свободной личности. Для решения этой цели определены следующие задачи:   
-формировать у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания;   
-развивать познавательную, исследовательскую и творческую деятельность;   
-находить нестандартные решения любых возникающих проблем.   
 Надо отметить, что современные образовательные программы для младших школьников подразумевают решение задач развития творческих способностей ребенка в учебной деятельности.   
На уроках ***математики*** использую следующие виды работ:

1. Геометрические ребусы, кроссворды на различные темы, графические диктанты, игры «Верю — не верю».

2. Развитие психологических механизмов как основы развития творческих способностей (памяти, внимания, воображения, наблюдательности). Игра «Внимание» или, например, такие задания:   
\*Сколько на рисунке треугольников? (других геометрических фигур?).   
\* Чем отличаются картинки?   
\* Раскрась участки, на которых ты встретишь такие фигуры (даются образцы различных фигур и большой рисунок, который составляют эти фигуры).   
\*Продолжи линию.   
\* Дорисуй рисунки, чтобы они были одинаковыми и т.д.   
 Для развития воображения:   
\* Нарисуй что хочешь. Составь геометрическое описание своего рисунка.   
\*Надень волшебные очки, через которые мы видим всё вокруг нас только в виде треугольников (квадратов и т.д.), нарисуй, что у тебя получилось.   
\* Дорисуй так, чтобы получился какой-то предмет. Игра «Давай пофантазируем». Даются различные фигуры или несколько фигур.   
\* задачи — шутки, задания со спичками (А.Т.Улицкий, Л. А. Улицкий «Игры со спичками).

3. Решение частично-поисковых задач разного уровня.   
Здесь детям даются задания, решение которых они находят самостоятельно без участия учителя или при его незначительной помощи, открывают новые для себя знания и способы их добывания.   
Это задания на выявление закономерностей:   
\*Раздели фигуры на группы.   
\*Найди «лишний» рисунок.   
\*Начерти розовый отрезок длиннее зелёного, зелёный длиннее синего, а коричневый равный розовому отрезку.   
\*Найди закономерность и нарисуй все следующие многоугольники.   
\*По какому принципу объединили данные фигуры и др.   
Для развития творческих способностей учащихся огромное значение имеют такие частично-поисковые задания, которые содержат несколько вариантов решений.

4. Решение творческих задач.   
Такие задания требуют большей или полной самостоятельности и рассчитаны на поисковую деятельность, неординарный, нетрадиционный подход и творческое применение знаний.   
Примером таких заданий могут быть разнообразные игры на составление фигур-силуэтов по своему замыслу: Монгольская игра «Танграм»

( составление прямоугольника из треугольников и четырёхугольников) 

На уроках ***письма*** использую следующие виды работ:

1. Виды работ частично творческого характера: составить предложение по опорным словам, на заданную тему, разных конструкций, дописать предложения, восстановить текст, составить ответы на вопросы, озаглавить рассказ, составить элементарное описание, провести элементарный анализ композиции текста, сопоставительный анализ художественных и научных текстов и т.д. Также частично творческий характер носит работа по завершению предложений по догадке ,исправлению предложений

2. Виды работ с творческой основой : составь устный рассказ на тему, из данных предложений, по картине, рассказ в связи с прочитанным, по впечатлениям или наблюдениям, с использованием языкового материала, развёрнутый рассказ, связный рассказ по плану, рассказ о герое, изложение по тексту, сжатый, подробный с элементами описания, с заменой лица, с элементами рассуждения, изложение по началу и концу. 

3. Виды работ творческого характера: написать сочинение по картинкам, сочинение с грамматическим заданием, с элементами сравнительной характеристики, написать сказку, сочинение — рассуждение, сочинение с элементами описания, сочинение — миниатюру.   
 На уроках ***чтения*** использую следующие виды работ:   
1. Чтение с остановками. Материалом для проведения служит повествовательный текст. В начале урока учащиеся по названию текста определяют, о чём пойдёт речь в произведении. После чтения каждого фрагмента ученики высказывают предположения о дальнейшем развитии сюжета. Данная стратегия способствует выработке у учащихся внимательного отношения к точке зрения другого человека и спокойного отказа от своей, если она недостаточно аргументирована или аргументы оказались несостоятельными. Использование данной технологии ориентировано на импровизацию, догадку, творчество.

2. Карта слова. Создание карты слова требует творческого подхода, учащиеся включаются в творческий процесс. Даётся слово, образуется другая словоформа, синоним, антоним, значение слова в словаре, ассоциация, предложение из словаря, своё предложение.

3. Устное рисование текста или иллюстрирование произведения с выписыванием цитаты из произведения для данного рисунка.

4. Составление диафильма к сказке, рассказу.

5. Моделирование сказки. С помощью геометрических фигур, условных обозначений изобразить сюжет сказки.

**Заключение**

Таким образом, игра позволяет заложить в обучение предметный и социальный контексты, важные для будущей деятельности детей. В играх моделируются адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности, необходимые для профессиональной деятельности в будущем. В обучении достижение чисто дидактических целей сливается с воспитательными, развивающими целями, что активизирует процесс познания учеников младших классов.

**Список литер-ры:**

1. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
2. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002.