

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Алёнушка»
города Тихорецка муниципального образования Тихорецкий район

**Система
коррекционно-развивающего
обучения с использованием
игровых обучающих
технологий с детьми с
задержкой психического
развития**

2023г.

Задача, конечно, не слишком простая:
Играя учить и учиться, играя.
Но если с учебой сложить развлечение,
То праздником станет любое ученье!
«Игра- это огромное светлое окно, через которое в
духовный мир ребёнка вливается
живительный поток представлений, понятий об
окружающем мире.
Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и
любопытности».
В. А. Сухомлинский

МБДОУ № 8 «Алёнушка»
г. Тихорецка
сайт: <https://ds8-alenushka.ru>

Составитель: учитель-логопед Иванова Л.А.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали ученые К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. При работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, применяются особые коррекционно-развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении и воспитании: технология разно уровневое обучения; коррекционно-развивающие технологии; технология проблемного обучения; проектная деятельность; информационно-коммуникационные технологии; здоровьесберегающие технологии; игровые технологии

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. 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 познавательной направленностью.

Для эффективности коррекционно-образовательной работы педагогами МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка была разработана Система коррекционно-развивающего обучения с использованием игровых обучающих технологий с детьми с задержкой психического развития.

Целью данной системы является создание единого коррекционно-образовательного пространства, которое позволяет достигать стойкости результатов процесса обучения и воспитания.

Основные задачи:

- создание условий необходимых для индивидуального и дифференцированного подхода специалистов ДОУ в коррекционно-развивающей работе с детьми с ЗПР;

- использование мотивационного потенциала игры для эффективное освоение дошкольником коррекционно-образовательной программы;

- реализация созданной комплексной модели взаимодействия участников коррекционно-развивающего процесса с ребенком ОВЗ, способствующей повышению самооценки каждого ребенка, сплочению детского коллектива, снижению детской конфликтности, развитию у детей эмпатии, творческих способностей, воображения, наблюдательности, развитию познавательных психических процессов.

Система коррекционно-развивающего обучения с использованием игровых обучающих технологий с детьми с задержкой психического развития разработана группой педагогов: зам. заведующего О.Б. Доценко, ст. воспитателем Н.А. Булгаковой, учителем-логопедом Л.А. Ивановой, педагогом-психологом М.В. Бобровой в рамках краевой инновационной площадки муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада комбинированного вида № 8 «Алёнушка» города Тихорецка муниципального образования Тихорецкий район по теме: «Сетевое партнерство образовательной организации как ресурс в работе с семьей, воспитывающей дошкольника с задержкой психического развития».

Игровые технологии, описанные выше, могут внедрять в свою работу различные специалисты ДОУ.

Рекомендации для педагогов по организации игровой деятельности детей:

не заменять игру другими видами деятельности;

собирайте как особую ценность любимые игры детей: развивающие, коммуникативные, терапевтические, соревновательные, игры-импровизации;

включайте игру во все сферы жизни ребёнка, радуйтесь, если ребёнок пригласил Вас в игру, это хороший знак доверия и принятия с его стороны;

играя с детьми, постарайтесь не быть взрослыми, не наказывайте ребёнка лишением игры;

если ребёнок нарушает правила игры, постарайтесь к этому отнестись спокойно, это может быть поводом для доброжелательного разговора, объяснения;

не препятствуйте объединению детей разного возраста в единое игровое сообщество, прогулка для этого наилучшее условие;

избегайте насильственного распределения ролей, лучшая психологическая помощь – это ознакомление с различными сферами действительности;

готовясь к очередному рабочему дню, помните, что новая игра – это лучший подарок детям.

Формы использования игровых технологий.

Формы проведения игр преимущественно подгрупповые и индивидуальные. Игры проводятся непосредственно под руководством или под контролем взрослого, в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей ребенка с ЗПР.

Методы и приёмы игровых технологий:

метод воображаемой ситуации, который включает в себя игровые правила, роли, игровые действия, игровое оборудование;

метод подвижной игры;

исследовательский метод;

метод наглядности, включающий показ предметов, способов действий.

При этом используются такие приёмы как:

внезапное появление объектов, игрушек – этот приём активизирует эмоциональное реагирование детей;

приём ролевого поведения;

приём обыгрывания предметов и игрушек;

приём прямого и косвенного руководства – когда взрослый непосредственно вмешивается в игру детей ролевым участием, разъяснением, оказанием помощи, либо ограничивается исключительно советами по ходу игры;

использование художественного слова.

Средства, необходимые для использования игровых технологий.

В основном игры не требуют каких-либо средств, но могут использоваться мячи разных размеров, листы бумаги А-3 и А-4, цветные карандаши, краски, нитки, картон, ножницы, ватные палочки, диски; игрушки; технические средства (мультимедийные презентации, аудио и видео записи).

Основные этапы игровой технологии:

диагностический этап: включает в себя определение адаптационных возможностей ребёнка, особенностей двигательной активности, уровня речевого развития, эмоционального реагирования в различных ситуациях;

организационно-аналитический этап: на этом этапе происходит определение приоритета использования направления коррекционно-развивающих игр;

деятельностный этап: подразумевает непосредственно использование коррекционно-развивающих игровых технологий, которые условно распределены по направлениям в соответствии с решаемой проблематикой;

рефлексивный этап: анализ эффективности использования игр, определение дальнейшего направления коррекционной работы.

го, как последний из детей изобразит «паровозик».

Условия и критерии эффективности применения системы коррекционно-развивающей деятельности с использованием игровых технологий

Пожалуй, основным условием эффективности применения коррекционно-развивающей деятельности с использованием игровых технологий является готовность педагога максимально доброжелательно, корректно, терпеливо, дифференцированно подходить к выбору и использованию игр, затрагивающих очень тонкие грани личности ребёнка.

В качестве основных критериев эффективности применения данной можно предложить следующие:

снижение уровня заболеваемости детей, т.к. психологический комфорт и здоровье напрямую связаны с соматическими заболеваниями;

появление элементов партнёрства в отношениях детей (игровой деятельности, общении, бытовых действиях и т.д.), выражающиеся в доброжелательности, взаимопомощи, умении договариваться, искренности и непосредственности проявления чувств и конечной продуктивности взаимной деятельности.

раскрытие креативного потенциала детей, проявляющегося в результатах ООД (поделках, рисунках), а также в готовности и открытости к публичным выступлениям на праздниках, утренниках, конкурсах, соревнованиях.

Игровые технологии применяются не только в коррекционно-развивающей работе педагога-психолога, но и используются учителями-логопедами, дефектологами, воспитателями.

кие или танцевальные), затем останавливаются и говорят:
Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя – узнай!

Психолог молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

«Пылесос и пылинки» (5-7 лет)

Под музыку дети - пылинки исполняют импровизированный танец (кружатся и др.) С окончанием музыки присаживаются на ковер. Под 2 часть музыки «выезжает» ребенок – пылесос. Он дотрагивается до «пылинок», и она к нему присоединяется, так он обходит всех детей, пока не соберет все пылинки.

«Паровозик с именем» (5-7 лет)

Дети сидят на стульчиках, расположенных возле стены в один ряд. Ребенка, который первым будет изображать паровозик, выбирают с помощью считалки.

«Паровозик отправляется в путь» – ребенок встает со стульчика и медленно бежит по кругу, попеременно работая согнутыми в локтях руками и произнося «Чух -чух - чух». Сделав круг, «паровозик» останавливается возле одного из детей и произносит его имя.

Названный по имени ребенок становится «паровозиком» и встает впереди, а первый ребенок становится «вагончиком». Теперь они вдвоем «едут» по кругу со словами «Гух - гух - гух». И «подъезжая» к детям выбирают новый «паровозик». Игра заканчивается после то-

12

Примерный перечень коррекционно-развивающих игр с указанием возрастной категории детей

Игры распределены по направлениям:



I. Игры-ритуалы начала занятий, направлены на установление контакта между детьми, а также между детьми и педагогом.

«Давайте познакомимся» (4-7 лет)

Дети становятся в круг и по очереди называют своё имя или рассказывают что-либо о себе. Можно использовать какую-нибудь игрушку, которую дети будут передавать друг другу. Пока игрушка в руках у ребёнка, он говорит. Стеснительные и замкнутые дети вначале могут просто подержать игрушку.

«Переходы» (4-7 лет)

Дети становятся в круг и смотрят друг на друга. Затем по команде строятся по росту, цвету глаз, цвету волос и т.д.

«Именной поезд» (4-7 лет)

Один из участников-паровоз, он движется по кругу, изображая стук колёс, останавливается возле ребёнка и говорит: «Я - своё имя», ребёнок отвечает: «А я-своё имя» и цепляется к паровозу вагончиком. Так паровоз приветствует всех детей по очереди, и выстраивается поезд. Вначале паровозом может быть воспитатель.

«Давайте поздороваемся» (4-7 лет)

Педагог рассказывает о разных способах приветствия, реальных и шуточных. Дети разбиваются на пары и им предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, выдумать свой собственный способ приветствия.

«Здравствуйте!» (6-7 лет)

Дети становятся в круг, воспитатель говорит: «У меня сегодня задорное (доброе, весёлое, озорное, бодрое и т.д.) настроение, и я хочу передать его (имя стоящего рядом ребёнка)» и кладёт свою ладонь на ладонь ребёнка. По кругу все делятся своим настроением.

II. Игры, направленные на установление дружеских взаимоотношений, сплочение детей, формирование чувства единения с группой.

Некоторые игры этой группы со временем могут стать играми-ритуалами начала занятий или использоваться в любой ситуации, требующей активизации внимания и двигательной организации детей.

«Дракон» (4-7 лет)

Дети держат друг друга за плечи. Первый ребёнок - «голова дракона», последний – «хвост дракона», остальные – «тело». Тело неразрывно, голова пытается схватить хвост.

«Сундучок вежливых слов» (4-7 лет)

Педагог предлагает детям по очереди называть вежливые слова, а за каждое слово ребёнок получает фишку

При показе красного круга дети должны остановиться, желтого – «гудеть» и маршировать на месте, зеленого – продолжать движение.

«Летает – не летает»

«Съедобное – несъедобное»

«Живое - неживое»

«Самый зоркий» (5-7 лет)

Детям показываются картинки в течение несколько секунд. Затем картинки прячут. Дети по очереди перечисляют предметы, которые запомнили.

«Кого не стало?» (5-7 лет)

Детям предлагается 10-12 игрушек. Они должны их запомнить, потом закрывают глаза, педагог убирает 1-2 игрушки или меняет местами. Когда родители открывают глаза, они должны вспомнить какой игрушки не хватает или какие игрушки поменяли места.

«Сложи из палочек» (5-7 лет)

Детям показывается рисунок, который нужно сложить из палочек, потом он убирается, а дети его выкладывают на столах.

V. Коммуникативные игры.

«Мир без тебя» (5-7 лет)

Это упражнение позволяет каждому ребёнку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок – ему и будут предназначаться слова-комплименты. Все дети продолжают фразу, начатую психологом: «Мир, был бы без тебя неинтересен, потому что ты...»

«Узнай по голосу» (5-7 лет)

Дети становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за психологом, повторяя его движения (гимнастичес-

В игре предлагаемый предмет нужно рассмотреть с разных точек зрения. Нужно найти его положительные стороны и отрицательные. Все рассматривают игрушку-грузовик.

Сначала выделяются положительные качества:

можно перевозить грузы;

хорошо вращаются колеса...

Затем выделяются отрицательные качества:

не заводится;

кузов не поднимается;

фары не горят.

«Муха» (5-7 лет)

На большом квадрате 10/10 клеточек в середине рисуется муха.

Педагог рассказывает о том, куда двигается насекомое, а все должны следить по клеточкам. Потом задается вопрос: «Где муха?».

«Кто назовет больше» (5-7 лет)

Ведущий называет любой признак предмета, а играющие называют, какие предметы нужного цвета или формы они знают. Например: голубой – цветок, свитер, небо. Или называется предмет (цветок), а играющие называют его признаки.

«Бип» (5-7 лет)

Дети сидят на стульчиках. Ведущий с закрытыми глазами ходит по кругу, садится по очереди на колени к детям и угадывает, на ком сидит. Если он правильно угадал, то тот, кого назвал, говорит: «Бип».

«Светофор» (5-7 лет)

Дети кладут руки на плечи друг другу, ходят по залу и гудят, изображая автобус. Психолог, изображая светофор, показывает «автобусу» круги разного цвета.

или карточку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек. Все фишки складываются в сундучок и дети с воспитателем отмечают, что в сундучке много добра и вежливости (или в сундучке стало больше добра и вежливости – если игра проводится не в первый раз).

«Кто позвал?» (5-7 лет)

Дети стоят в кругу. Один из играющих закрывает глаза и становится в центр круга. Педагог подходит к кому-то из детей и кладёт руку на плечо, и тот громко называет имя того, кто стоит с закрытыми глазами. Стоящий в кругу отгадывает имя ребёнка, который его позвал.

«Неожиданные картинки» (6-7 лет)

Дети сидят в кругу, у каждого по подписанному листу бумаги и карандашу. По сигналу воспитателя дети начинают рисовать любой рисунок (2-3 минуты), потом передают своему соседу слева. Дальше рисование продолжается на листе соседа с интервалами 2-3 минуты до тех пор, пока рисунок не вернётся к хозяину листа. После проводится небольшая рефлексия: (не-)понравилось ли тебе то, что получилось; (не-)понравилось ли тебе дорисовывать чужие рисунки; выбираются интересные(смешные, забавные, необычные и т.д.) рисунки.

«Картонные башни» (6-7 лет)

Дети разбиваются на группы 4-6 человек. У каждой группы по 15 листов картона размером 6×10 см, лента скотча, ножницы. За 10 минут группы из предложенного материала должны построить башню. После окончания игры проводится рефлексия: хватило ли времени, кто был ведущим в группе, как договаривались в процессе игры, что понравилось, довольны ли результатом? Каждой башне можно присвоить номинацию («самая необычная, высокая, крепкая» и т.д.)

III. Игры, направленные на снятие психоэмоционального напряжения, развитие эмоционального и моторного самовыражения.

«Волшебный цветок» (4-7 лет)

Педагог рассказывает детям о том, что сегодня должны расцвести необычные цветы – они такого цвета, какое настроение, чувства и мысли у детей. Дети сидят на ковре, воспитатель просит их закрыть глаза и представить себе, какого цвета распускается цветок. Потом дети берут заготовленные заранее шаблоны цветов и раскрашивают их. Из этих цветов составляется поляна.

Как вариант игры: дети, представив себе волшебный цветок, раскрашивают только лепесток, а потом из лепестков собирают один волшебный цветок.

«Чья фотография?» (5-7 лет)

Для проведения этой игры понадобятся картинки с изображением сказочных героев (Баба-Яга, Золушка, Лиса, Чебурашка и т.д. в зависимости от того, с какими эмоциями воспитатель собирается работать) и шаблоны с изображениями эмоций, соответствующих выбранному герою. Детям предлагается подобрать шаблоны-эмоции (фотографии) героям и объяснить свой выбор.

«Дождь» (6-7 лет)

Дети сидят в кругу, согнув ноги в коленях, с открытыми глазами и повторяют движения, которые показывает педагог: шуршат, потирая ладони друг о друга; щелкают пальцами; негромко хлопают в ладоши.

После того, как последовательность движений будет запомнена, воспитатель предупреждает, что повторять звук за ним будет тот, кого воспитатель коснётся. Просит детей закрыть глаза. Сначала воспитатель шуршит, потирая ладони, касается головы одного из детей - тот начинает шур-

шать, и таким образом воспитатель касается всех, в результате слышится шум дождя, постепенно набирающего силу.

Игра продолжается. Теперь воспитатель щёлкает пальцами, постепенно, после касаний воспитателя все дети от шуршания переходят к щёлканью пальцами - дождь превратился в ливень.

Таким же образом осуществляется переход на негромкие шлепки ладонями – дождь становится проливным. Начинать игру в группе можно с одного движения, а со временем добавлять следующие. Можно также придумать дополнительные свои движения.

«Тряпичная кукла и солдат» (6-7 лет)

Дети стоят таким образом, чтобы вокруг них было небольшое свободное пространство. Воспитатель предлагает ребятам выпрямиться и вытянуться в струнку, как солдаты. Застыть в этой позе на 10 секунд. Потом воспитатель предлагает детям наклониться вперёд и, слегка расставив руки, поболтать ими как тряпками. Затем дети слегка сгибают колени, представляют, что ноги стали ватными. В такой позе тоже пребывают 10 секунд. Снова солдат (10 секунд), снова кукла (10 секунд). Воспитатель сам определяет количество смен поз.

«Кот и пёс» (4-7 лет)

Педагог предлагает детям: подвигаться осторожно, плавно, мягко, как кошка; собраться в комочек, присесть, выпустить коготки и резко броситься на добычу; радостно и шумно побежать, как собака навстречу хозяину; рассердиться и выгнуть спину, как кошка.

IV. Игры направленные на развитие познавательные сферы.

«Хорошо – плохо» (5-7 лет)