

**СОГБОУ «Вяземская школа-интернат №1 для обучающихся с
ограниченными возможностями здоровья»**

215119 Смоленская область, город Вязьма, ул. Воинов-Интернационалистов, д.7.
тел.(48131) 5-44-97

**КОРРЕКЦИОННО - РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
АУТИЧНОГО РЕБЕНКА**

Дидактические и подвижные игры в коррекционно-развивающей работе
воспитателя

Педагог-психолог: Л. А. Наумова

г. Вязьма

2017 – 2018 учебный год

Пояснительная записка

К сожалению, процесс общения со сверстниками нарушен у аутичных детей в наибольшей степени. А поскольку реакции детей в ходе игры непосредственны и возникают спонтанно, взрослый может влиять на ход игры лишь отчасти. Невозможно объяснить детям все особенности ситуации и научить правильно вести себя по отношению к необычному сверстнику. А непосредственная реакция кого-то из детей может оказаться слишком сильным эмоциональным испытанием для аутичного ребенка, а в некоторых случаях станет травмирующей.

На начальном этапе специального обучения с ребенком играет взрослый. И лишь после долгой и кропотливой работы можно подключать ребенка к играм других детей. При этом ситуация организованного взаимодействия должна быть максимально комфортна для ребенка: знакомая обстановка, знакомые дети.

В описанных ниже играх предложены варианты введения в них сюжетов и намечены пути их развития

По мнению О.С.Карабановой {«Игра в коррекции психологического развития ребёнка.М.,1997.}, в контексте сюжетно – ролевой игры возникают и развивают другие виды игр. Такие как подвижные, дидактические, игры – драматизации, результативные игры.

Дидактическая игра по своей сущности стоит ближе к учебной деятельности, так как отличительная черта этого вида игр состоит в постановке учебной задачи и ориентации ребёнка на ее выполнение при сохранении игрового контекста. Дидактическая игра может быть направлена на формирование и развитие способов действий, умений, навыков и знаний.

Обобщение существенных подходов позволило О.С.Карабановой выделить на их основе психологические механизмы коррекционного воздействия игры: 1.В особенностях игровых условиях ребёнок имеет возможность моделировать систему социальных отношений в наглядно - действенной форме, развивать ориентировку в них.

2. В условиях игры происходит постепенное преодоление познавательного и личностного эгоцентризма, благодаря чему развивается самосознание ребенка, он становится «частично» социально компетентным, приобретает некоторый опыт разрешения проблемных ситуаций.

3.Наличие наряду с игровыми партнерских отношений создает в игре условия для позитивного личностного развития.

4.В игре происходит поэтапное освоение, отработка, интериоризация (перевод во внутренний план) и усвоение адекватных способов разрешения проблемных ситуаций.

5. На основе осознания и вербализации своих внутренних переживаний в игре ребёнок получает возможность для осознания смысла проблемных ситуации и изменения отношения к ней.

6. Подчинение игровым правилам в контексте роли стимулирует формирование элементов произвольной регуляции поведения и деятельности ребёнка.

Таким образом раскрывается многофункциональность игровой деятельности. Её комплексное воздействие на развитие личности и поведения ребёнка.

Игры, предлагаемые далее, подбирались с учетом возможности их использования и в повседневной жизни детей, имеющих проблемы. В первом разделе представлены игры, направленные на развитие эмоционально – волевой сферы, их целью является:

- развитие не вербальных средств общения;
- осознание собственных чувств и переживаний;
- развитие интереса к сверстникам;
- развитие умения действовать согласованно;
- развития умения вступать в диалог.

Эти игры способствуют также снятию эмоционального напряжения; снижению чувства страха; формированию выдержки, терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми; развитию уверенности в себе, позитивного самосознания.

Во второй части представлены игры, целью которых является развитие:

- пространственного мышления;
- слухового внимания;
- речи, активного словаря; навыков счета;
- наблюдательности;

А также усвоение сенсорных эталонов и расширение кругозора.

Необходимо уточнить, что такое деление игр очень условно, так как многие из них помогают в решении сразу нескольких проблем.

Предлагаемые игры можно использовать в работе не только с проблемными, так и с развивающимися в рамках возрастной нормы. В каждой игре имеется указание на контингент детей, которым она будет наиболее полезна.

ЭМОЦИОНАЛЬНО - ВОЛЕВАЯ И ДВИГАТЕЛЬНАЯ СФЕРА.

Кенгуру .Цель: развитие координации движений.

Нарушение: СДВГ, агрессивность ,застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих : любое.

Необходимые приспособления: мячи (кубики).

Описание игры: Играющие выстраиваются на одной линии и зажимают мяч между ногами. По сигналу они начинают прыжками двигаться к финишу, который установлен на расстоянии 20 30 м. Если мяч выпадает, его поднимают и продолжают движение.

Комментарий: Эта игра – эстафета подходит для детей любого возраста. На первый взгляд, игра проста и не требует усилий. Но не смотря на кажущуюся легкость, она достаточно трудна и требует некоторой тренировки.

Раздувайся , пузырь(Р.Калинина)

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Нарушение: СДВГ, агрессивность ,застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих : группа.

Описание игры: дети стоят в кругу очень тесно – это « сдутый пузырь». Потом они его надувают: Дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад – « пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,

Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем педагог (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!»- «пузырь» лопается, все сбегается к центру

(«пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

Комментарий: взрослому необходимо внимательно следить за тем, чтобы дети правильно выполняли игровые действия. В частности, на каждый вдох делали один шаг.

КАК ПРОЙТИ? (Р.Калинина)

Цель: расширение знаний детей об окружающем, развитие коммуникативных навыков детей.

Нарушение: РДА, ЗПР.

Возраст: начальная школа.

*Количество играющих :*любое.

Описание игры: Взрослый начинает игру: « У зайчика заболели ушки. Что он должен делать?» - «Пойти к врачу». «А как его найти?» - «В больнице»,- « Где найти больницу? – и т.д. Дети рассказывают, где находится больница, как туда добраться. Так же можно « ходить» в магазин, библиотеку и т.д. Можно предложить детям самим проводить больного к кабинету медсестры. В игре можно уточнять и расширять знания детей о своем городе, школе или иных сторонах общественной жизни.

НАЙДИ ИГРУШКУ (Р Калинина)

Цель: снижение чувства страха, развитие внимания.

Нарушение: СДВГ, застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

*Количество играющих :*не менее трех

Описание игры: выбирают ведущего, который прячет игрушку в пределах оговоренного пространства, а потом остальные ее ищут, воспользовавшись подсказкой ведущего: «Игрушка лежит на подоконнике в комнате». Затем описание места расширяют: «Игрушка спрятана в спальне по подушкой». Ребёнок, нашедший игрушку, должен рассказать, что она делала на том месте, где была найдена. Местоположение игрушки можно задавать, описав функцию помещения («моет посуду» или ее действия («лежит, закрыв глаза»).

Комментарий: эта игра поможет детям лучше ориентироваться в помещениях и комнате. Поэтому она может использоваться в процессе сопровождения адаптации ребёнка к условиям школы.

ОХОТА НА ТИГРОВ(Е.Карпова, Е.Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Нарушение: СДВГ, застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих : не менее четырех

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10-ти. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребёнок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно по тренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно. Но в игровой форме этому можно научить (см. игры, «Море волнуется»).

СПОНТАННОЕ РИСОВАНИЕ

Цель: развитие фантазии, от реагирование негативных переживаний, снятие эмоционального напряжения.

Нарушение: СДВГ, агрессивность. застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих : 1-3, не более.

Необходимые приспособления: листы бумаги разной формы (круг, треугольник, прямоугольник).ножницы, краски, карандаши, разнообразные материалы для аппликации.

Описание игры: В помещении включается приглушенный свет, приятная негромкая музыка. В течении 20 – 40 минут ребёнок может рисовать все, что ему захочется, украшать рисунок аппликацией... .

Комментарий: спонтанное рисование помогает выйти из депрессии, снимает психологическое напряжение, актуализирует чувство меры – ребёнок останавливается, когда поймёт, что экспериментировать больше не стоит. Чувства отражаются на бумаге.

Задача взрослого – дать ребёнку полную свободу, разрешить действовать по полю листа так, как ему хочется.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ СФЕРА

КАК ДОБРАТЬСЯ ДО ЦЕЛИ?

Цель: развитие ориентировки в пространстве, мышления, воображения..

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: не более 3-х

Необходимые приспособления: карта острова или города, фишки.

Описание игры: Взрослый вместе с ребёнком рисует «карту клада», на котором размещают леса и горы, реки и озёра. Затем один из играющих загадывает, где спрятан «клад», а другой, поставив на карту какую-нибудь фишку (или фигурку солдата), высаживается на остров» и движется по рисунку, задавая вопросы: « свернуть на лево? Пройти вперед?» - т.д.

Цель игры – задавать как можно меньше вопросов и найти «клад».

Комментарий: для игры можно использовать настоящие географические карты. Так в игровой форме можно познакомить ребёнка с понятием «география»

Интересно играть, нарисовать волшебный город с улицами и дворцами, а в нем спрятать принцессу или какой - то сказочный предмет. По ходу « поисков» можно сочинять сказки. Поэтому игра интересна и сама по себе, но не менее интересна и подготовка к ней.

АРИФМЕТИЧЕСКИЙ МЯЧ (Ю. Гурин)

Цель: развитие мышления, внимания, навыков счета.

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: 2-е и более

Необходимые приспособления: большой мяч.

Описание игры:

1. Дети бросают мяч один другому, при этом называя число и какое – ни будь арифметическое действие (например: 3 плюс 5). Тот, кто мяч ловит скажет ответ, назвать арифметическое действие и тут же бросить его следующему

игроку(8 минус 1) и т.д. Если игрок ошибается при вычислении и дает неправильный ответ, то тот, кому он бросает мяч, не ловит его.

Обшившийся сам бежит за мячом и исправляет свою ошибку. К нему можно применить и какое –нибудь наказание.

2. Начало такое же, но арифметическое действие должно начинаться с угаданного числа 9 напримерб ребёнку загадали $2 + 1$, о он угадал, что это 3, значит, его пример будет, допустим, $3+4$).

ДОРISУЙ ФИГУРЫ.

Цель: освоение эталонов формы, развитие мелкой моторики..

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: один и более

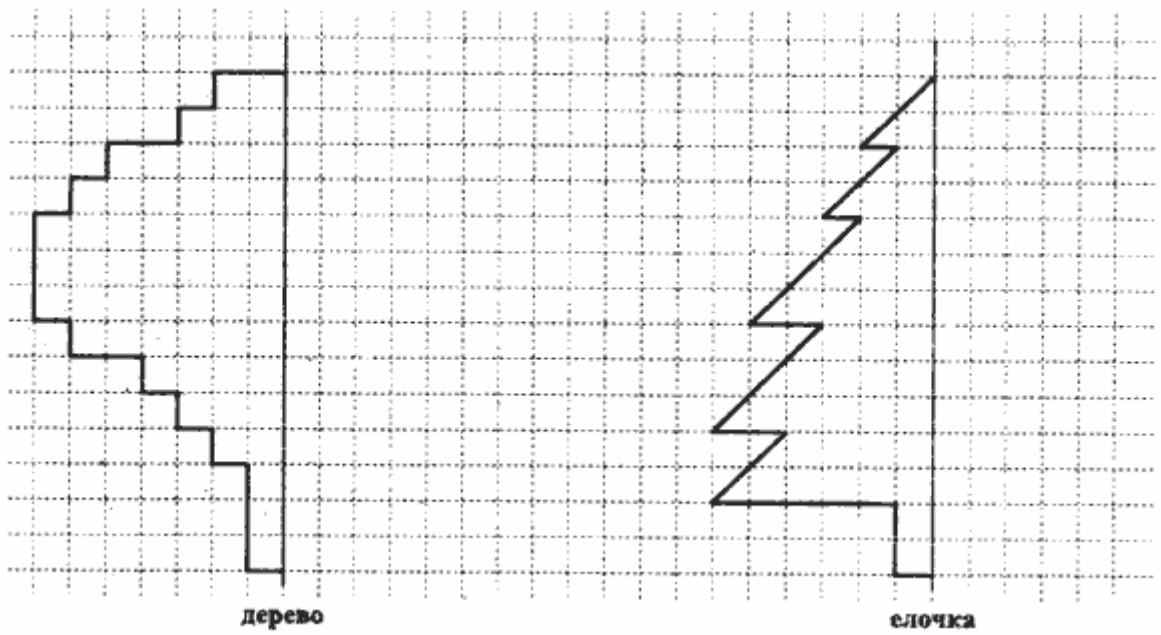
Необходимые приспособления: рисунок с недорисованными линиями в в изображениях геометрических фигур и предлагают дорисовать недостающие линии.

Комментарий: в процессе рисования ребёнок должен обозначать, какую именно фигуру он дорисовывает в настоящий момент. Можно попросить его найти все такие же, объединить их одной или закрасить одним цветом. Необходимо разнообразить способы узнавания фигур, чтобы ребёнок лучше их запомнил и ем легче было их различать.

"ПРОДОЛЖИ УЗОР".

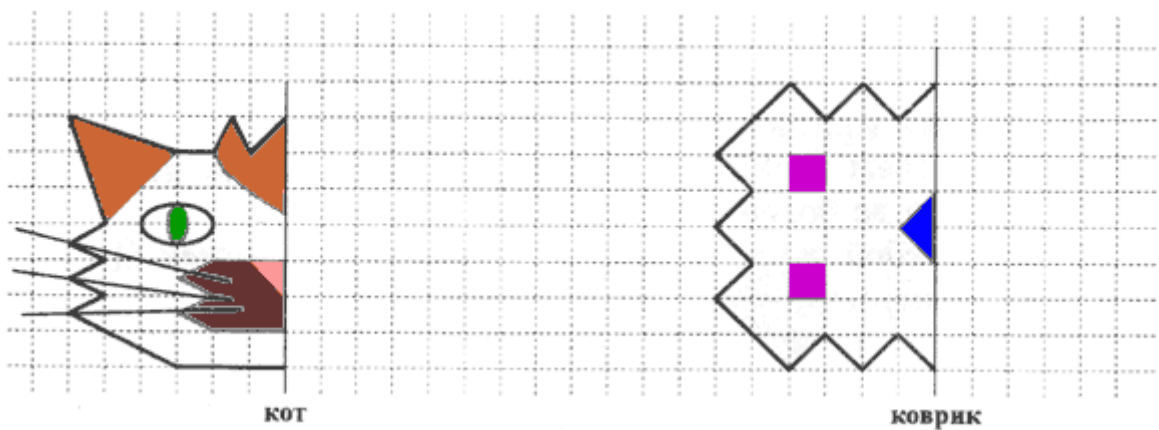
Цель: развитие наглядно-образного мышления.

Упражнение состоит из задания на воспроизведение рисунка относительно симметричной оси. Трудность в выполнении часто заключается в неумении ребенка проанализировать образец (левую сторону) и осознать, что вторая его часть должна иметь зеркальное отображение. Поэтому, если ребенок затрудняется, на первых этапах можно использовать зеркало (приложить его к оси и посмотреть, какой же должна быть правая сторона).



После того, как подобные задания уже не вызывают сложностей при воспроизведении, упражнение усложняется введением абстрактных узоров и цветовых обозначений. Инструкция остается такой же:

"Художник нарисовал часть картинку, а вторую половину не успел. Закончи рисунок за него. Помни, что вторая половина должна быть точно такой же, как и первая".



ДЕЛАЕМ ЗАРЯДКУ.

Цель: развитие внимания, элементов логического мышления, регуляции

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: любое

Необходимые приспособления: рисунки 20х30 см со схематическим изображением человечков.

Описание игры: детям показывают по очереди рисунки, он должен посмотреть на них и принять такую же позу, какая изображена на картинке. После этого можно провести «зарядку»: детям показывают картинки, а они должны выполнять движения, которые на них нарисованы, до тех пор, пока им не покажут новую картинку. Тот, кто не успел вовремя сориентироваться и продолжает делать старое упражнение, выбывает из игры.

Комментарий: в эту игру можно играть и одному ребёнку.

Игра учит детей пользоваться схемами, моделями. Задачу можно усложнить: если игра проводится систематически, дети легко запомнят, под каким номером какая картинка. Поэтому взрослый может определенное количество звуковых сигналов для смены движений.

УЗНАЙ И НАЗОВИ.

Цель : развитие речи, тактильной чувствительности

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: группа детей

Необходимые приспособления: различные мелкие предметы по количеству играющих, поднос, повязки на каждого ребёнка.

Описание игры: детей рассаживают по кругу и завязывают им глаза. Затем взрослый (или ведущий) раздаёт каждому ребёнку предметы- сюрпризы. Дети ощупывают их. Ведущий собирает предметы на поднос, дети снимают повязки с глаз и разглядывают предметы, они должны найти свой предмет и назвать (или показать) его.

Комментарий: время на обследование может быть произвольным. Если же время ограничить, это сделает игру более интенсивной.

Эта игра полезна для детей, но особенно эффективна в работе с расторможенными детьми.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.

Цель :развитие мышления, восприятия

Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: один

Необходимые приспособления: карточки с изображением какого – то предмета, разрезанного на несколько частей..

Описание игры: ребёнку предлагают собрать карточки из частей, разложенных на столе так, чтобы получился весь предмет. Вначале дают картинку. Разрезанную на две части, затем предлагают картинку, состоящую из 3-4 частей, усложняют задание добавляя части других картинок. Можно использовать кубики.

Комментарий: Игра аналогична игре с пазлами. Но их можно сделать и самим, например, подобрать серию вырезок из журналов, обложек альбомов, тетрадей.

ИГРА "КУБИКИ".

Цель :развитие мышления, восприятия

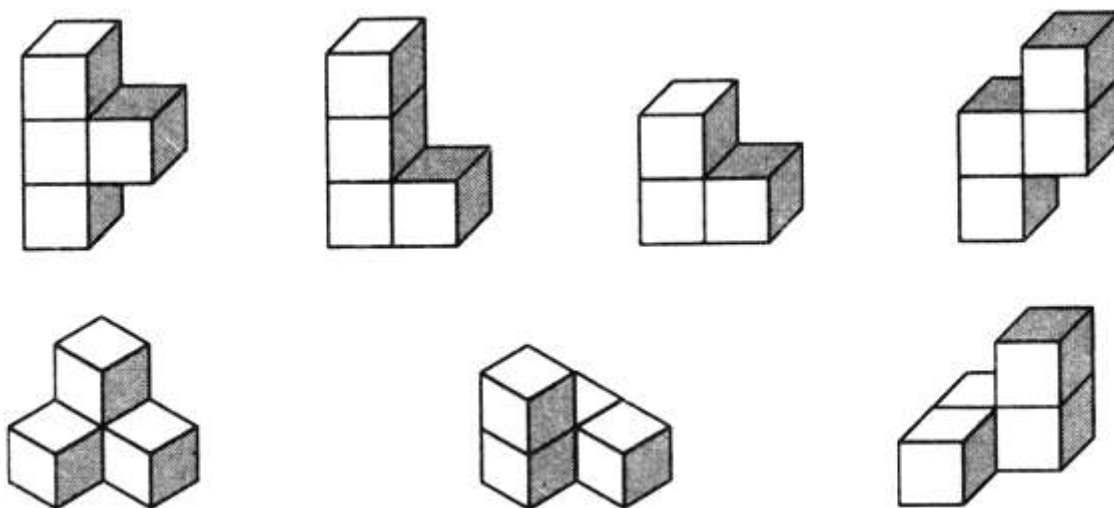
Нарушение: СДВГ, РДА, ЗПР.

Возраст : любой.

Количество играющих: один

Необходимые приспособления: кубики , схемы.

Описание игры:



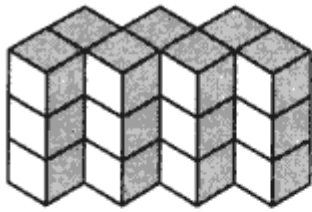
Осваивается эта игра поэтапно.

Первый этап - рассматривание элементов игры и нахождение сходства их с предметами и формами. Например, элемент 1 - буква Т, 2 - буква Г, элемент 3 - уголок, 4 - зигзаг молнии, 5 - вышка со ступеньками, 6 и 7 - крылечко. Чем больше будет найдено ассоциаций, тем лучшее и эффективнее.

Второй этап - освоение способов присоединения одной части к другой.

Третий этап - складывание объемных фигур из всех частей по образцам с указанием составных элементов. Целесообразно проводить работу в следующей последовательности: предложить детям сначала рассмотреть образец, затем расчленив его на составляющие элементы и сложить такую же фигуру.

Четвертый этап - складывание объемных фигур по представлению. Вы показываете ребенку образец, он тщательно его рассматривает, анализирует. Затем образец убирают, а ребенок должен составить из кубиков ту фигуру, какую он видел. Результат работы сравнивается с образцом.



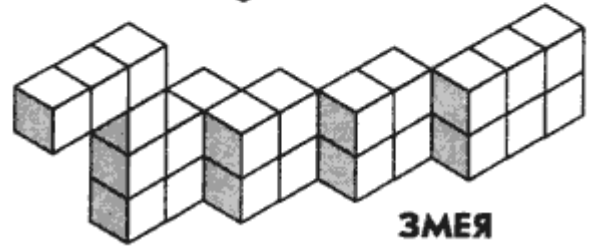
СТЕНКА



АВИАНОСЕЦ



КРОВАТЬ

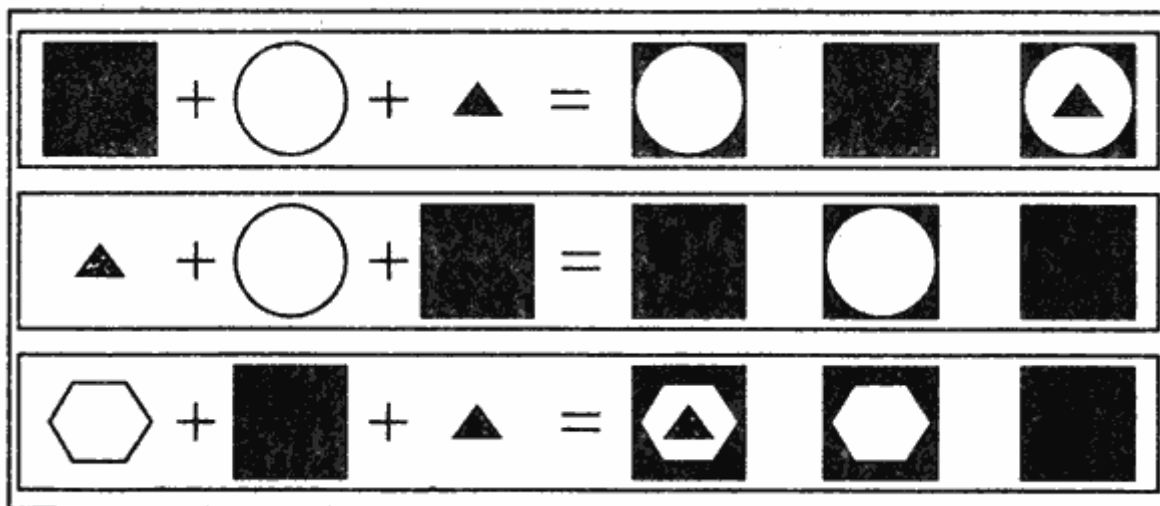


ЗМЕЯ

СЛОЖИ ФИГУРЫ".

Упражнение направлено на развитие умения анализировать и синтезировать соотношение фигур друг с другом по цвету, форме и размеру.

Инструкция: "Как ты думаешь, каким получится результат при наложении фигур последовательно друг на друга в левой части рисунка. Выбери ответ из фигур, расположенных справа".

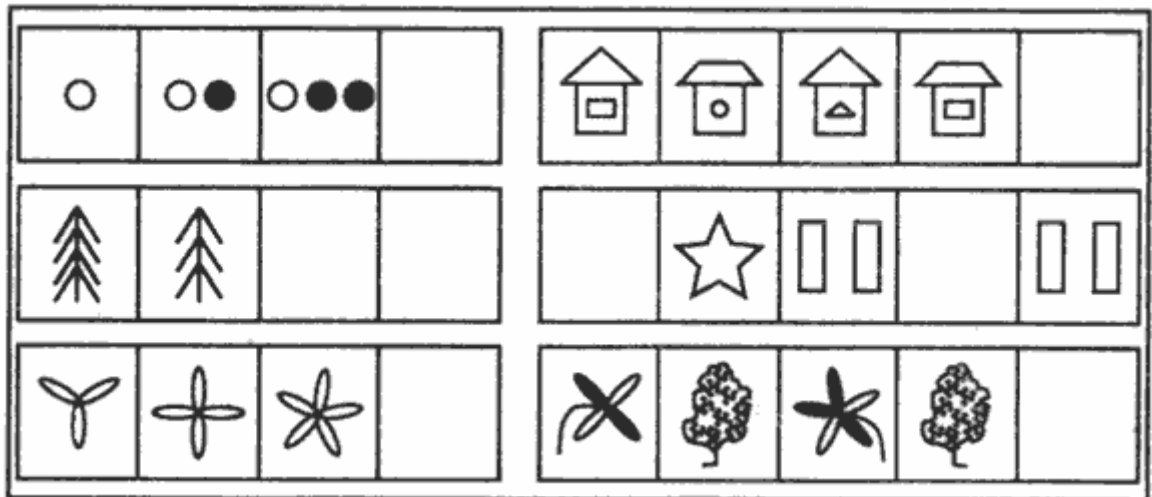


По трудности (замаскированности отношений по форме) задания распределяются таким образом: когда на более маленькую фигуру накладывается фигура большая по размеру, что провоцирует ребенка на то, что он не предполагает накрытие большей по размеру фигуры меньшей и выбирает результат смешения меньшей и большей фигур. Действительно, если ребенок затрудняется с определением отношений, лучше произвести наложение предметов друг на друга не в наглядно-образном плане (мысленном наложении), а в наглядно-действенном, т.е. непосредственным наложением геометрических фигур.

"НАЙДИ ЗАКОНОМЕРНОСТЬ".

а) Упражнение направлено на формирование умения понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.

Инструкция: "Внимательно рассмотри картинки и заполни пустую клетку, не нарушая закономерности".



ЗАДАЧИ НА СРАВНЕНИЕ.

В основе этого типа задач лежит такое свойство отношения величин объектов, как транзитивность, состоящее в том, что если первый член отношения сравним со вторым, а второй с третьим, то первый сравним с третьим.

Начинать обучение решению таких задач можно с самых простых, в которых требуется ответить на один вопрос и которые опираются на наглядные представления.

1. "Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Нарисуй рот Иры. Раскрась красным карандашом рот самой веселой девочки.



Кто из девочек самый грустный?

2. "Волосы у Инны темнее, чем у Оли. Волосы у Оли темнее, чем у Ани. Раскрась волосы каждой девочки. Подпиши их имена. Ответь на вопрос, кто светлее всех?"

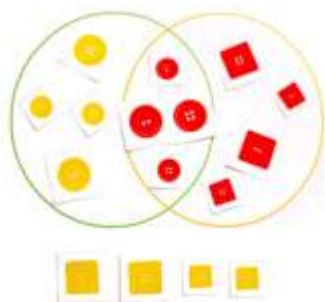


"ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЯ УСТАНАВЛИВАТЬ СВЯЗИ МЕЖДУ ПОНЯТИЯМИ".

Приведенное ниже упражнение предполагает установление отношений, в которых находятся данные слова. Примерная пара слов служит как бы ключом выявления этих отношений. Зная их, можно подобрать пару к контрольному слову. Работа с этим упражнением ведется совместно взрослым и ребенком. Задача взрослого - подвести ребенка к логическому выбору связей между понятиями, возможности последовательно выявлять существенные признаки для установления аналогий. Каждое задание досконально разбирается: находится логическая связь, переносится на приведенное рядом слово, проверяется правильность выбора, приводятся примеры подобных аналогий. Только когда у детей будет сформировано устойчивое и последовательное умение устанавливать логические ассоциации, можно переходить к заданиям для самостоятельной работы.

1.	<u>Лошадь</u> жеребенок	<u>Корова</u> пастбище, рога, молоко, теленок, бык
2.	<u>Яйцо</u> скорлупа	<u>Картофель</u> курица, огород, капуста, суп, шелуха
3.	<u>Ложка</u> каша	<u>Вилка</u> масло, нож, тарелка, мясо, посуда
4.	<u>Коньки</u> зима	<u>Лодка</u> лед, каток, весло, лето, река
5.	<u>Ухо</u> слышать	<u>Зубы</u> видеть, лечить, рот, щетка, жевать
6.	<u>Собака</u> шерсть	<u>Щука</u> овца, ловкость, рыба, удочка, чешуя
7.	<u>Пробка</u> плавать	<u>Камень</u> пловец, тонуть, гранит, возить, каменщик
8.	<u>Чай</u> сахар	<u>Суп</u> вода, тарелка, крупа, соль, ложка
9.	<u>Дерево</u> сук	<u>Рука</u> топор, перчатка, нога, работа, палец
10.	<u>Дождь</u> зонтик	<u>Мороз</u> полка, холод, сани, зима, шуба
11.	<u>Нож</u> сталь	<u>Стол</u> вилка, дерево, стул, пища, скатерть
12.	<u>Птица</u> гнездо	<u>Человек</u> люди, птенец, рабочий, зверь, дом

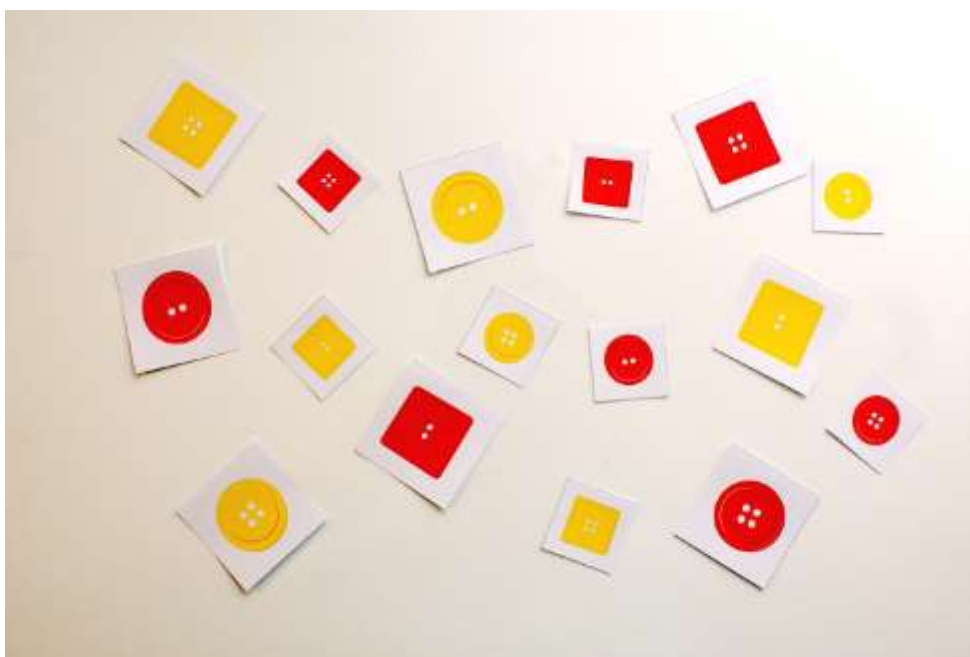
ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



Хотим предложить вам сыграть с детьми в логическую игру под названием "Пуговицы". Для этой игры вам потребуется распечатать на цветном принтере бланк, после чего вырезать карточки с пуговицами, изображенные на нем.

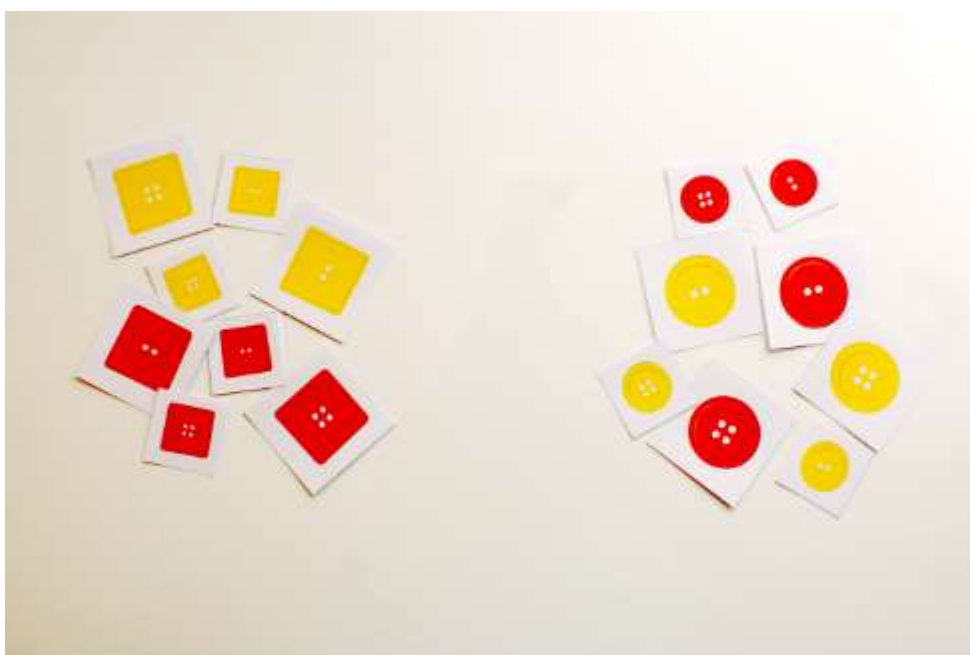
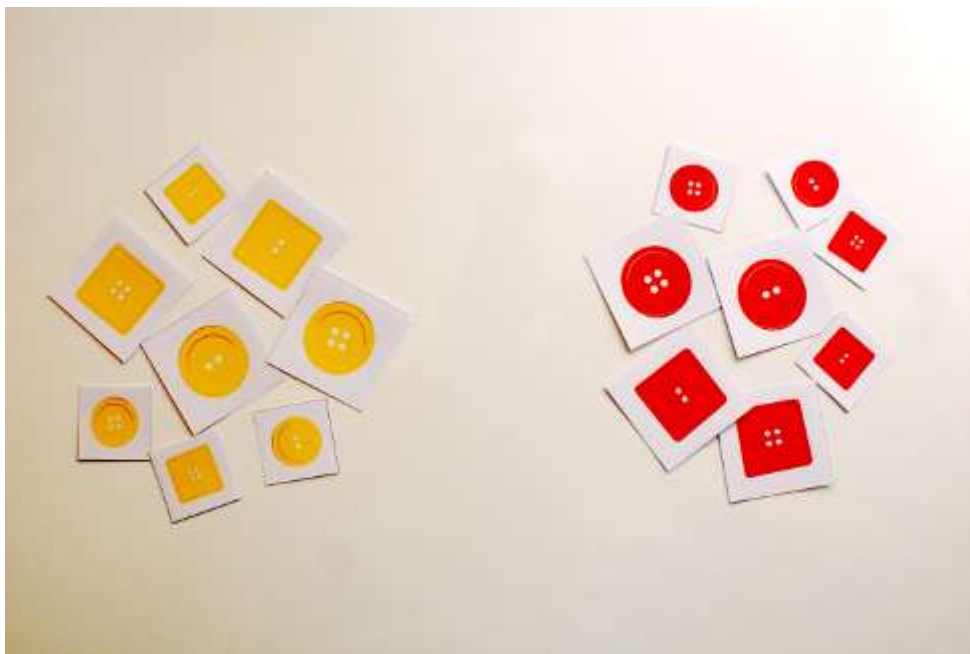
ЗАДАНИЕ 1

Начнем логическую игру со знакомства с карточками. Рассмотрите вместе с ребенком пуговички. Расспросите его, какой они формы, размера, цвета, сколько в них дырочек. После этого по вашей просьбе ребенок должен будет отыскивать пуговички с заданными характеристиками. Например: найди красную, большую, круглую пуговицу с двумя дырочками.



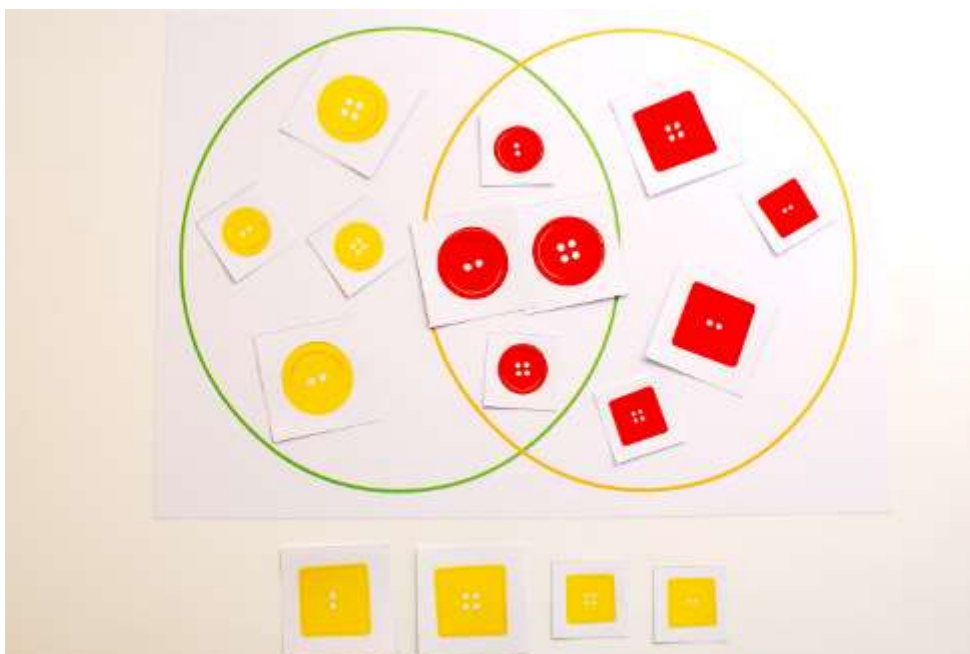
ЗАДАНИЕ 2

Приступаем к сортировке. Попросите ребенка разложить пуговицы на группы по цвету, потом по форме, размеру, количеству отверстий.



ЗАДАНИЕ 3

Логические круги. Нарисуйте на листе бумаги две большие пересекающиеся окружности. Окружности можно сделать цветными, например, зеленого и оранжевого цветов. Пример задания. Ребенок должен разложить карточки с пуговицами таким образом, чтобы внутри зеленой окружности оказались все круглые пуговицы, внутри оранжевой – все красные. Самое сложное для него будет правильно определить, какие пуговицы должны быть на месте пересечения двух окружностей, а какие – вне окружностей. На фото ниже показано правильное решение этой логической задачи. Другие варианты заданий с логическими кругами вы можете придумать самостоятельно.



Занимательная геометрия. Геометрическая доска



В этой статье мы хотим рассказать вам об оригинальном пособии для изучения геометрии, которое любой родитель или педагог может сделать своими руками. Речь пойдет о т.н. "геометрической доске". Геометрическая доска - замечательное приспособление для веселого и занимательного

изучения с ребенком основ геометрии, а также для овладения им школьными навыками, такими как действие по образцу.

Для ее изготовления вам понадобятся:

- деревянная доска (фанера, кусок пенопласта или пробкового дерева)
- гвоздики или канцелярские кнопки с длинной головкой
- молоток
- банковские резинки для денег разных цветов (продаются в магазинах канцтоваров)



Оптимальный размер доски – 5*5 гвоздиков (см. фото выше).

Отдельно сделайте бумажные или картонные карточки, разметив на них квадраты 5*5 точек. Нарисуйте на них цветными карандашами (фломастерами) фигуры разной формы и цвета. Ребенок должен будет скопировать рисунок, изображенный на карточке, на доску при помощи резинок.

Список литературы

1. Бабкина Н.В. Радость познания. Программа занятий по развитию познавательной деятельности младших школьников: Книга для учителя. – М.:АРКТИ, 2000.
2. Варга А.Я. Психологическая коррекция нарушений общения младших школьников \\ Семья в психологической консультации \ Под редакцией А. А. Бодалева, В.В. Столина.- М.,1989.
3. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению.- Ярославль, 1997.
4. Каган В. Е. Аутизм у детей. Л., 1981.
5. Мамайчук И. И. Психокоррекционные технологии для детей с проблемами в развитии. - СПб.,2003.
6. Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе.- М.,1998
7. Широкова Г.А. Прктикум для детского психолога –Изд.,6-е-Ростов – на – Д; Феникс, 2008г

Обучение математике



Почти в каждом доме, наверно, есть такой предмет как прищепки. Но не все мамы знают, что, манипулируя с прищепками, дошкольник прекрасно тренирует пальчики рук. Игры с прищепками развивают мелкую моторику у детей. Малышам можно предложить дополнить картонные картинки с помощью прищепок. Например, приделать солнышку лучики, осьминогу – щупальца, морковке – хвостик, человечку ручки и ножки, ежику – иголки. А если вы проводите занятия математикой с дошкольниками, то прищепки могут помочь и здесь.

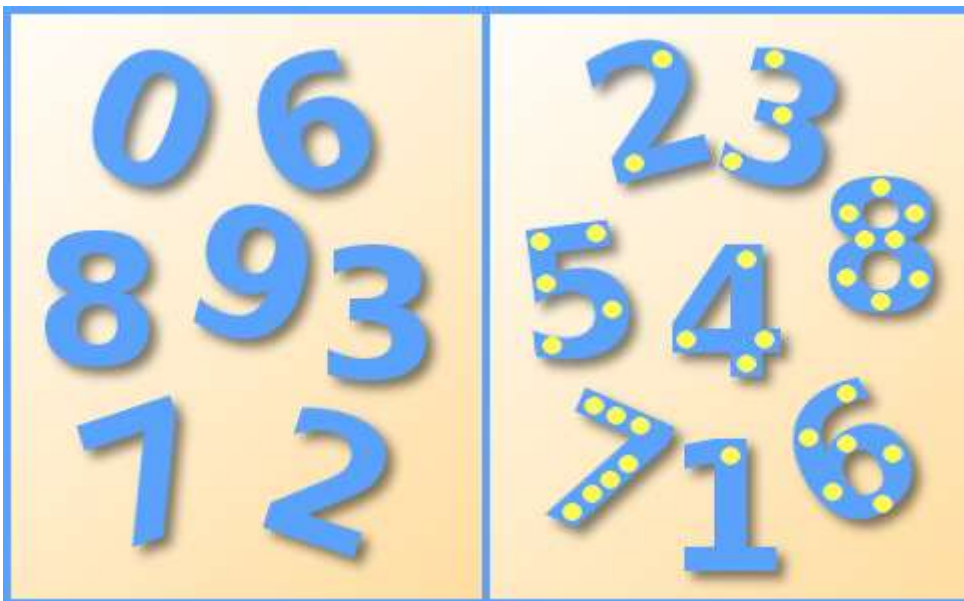


Как маленьким девочкам, так и мальчикам будет интересно поиграть в “Большую стирку”. Сначала понарошку “постирать” в тазике кукольную одежду или небольшие тряпочки. После чего развесить их “сушиться” на веревочке, прикрепляя прищепками.



Для детей постарше можно вносить обучающий компонент в игру. Например, при изучении цифр и обучении счету вам помогут такие игры.

- Вырежьте из картона цифры, которые вы изучаете с ребенком. Ребенок должен на каждую цифру прикрепить соответствующее ей количество прищепок. Если малышу сложно, можно облегчить ему задание, наклеив на каждую цифру соответствующее количество круглых наклеек.



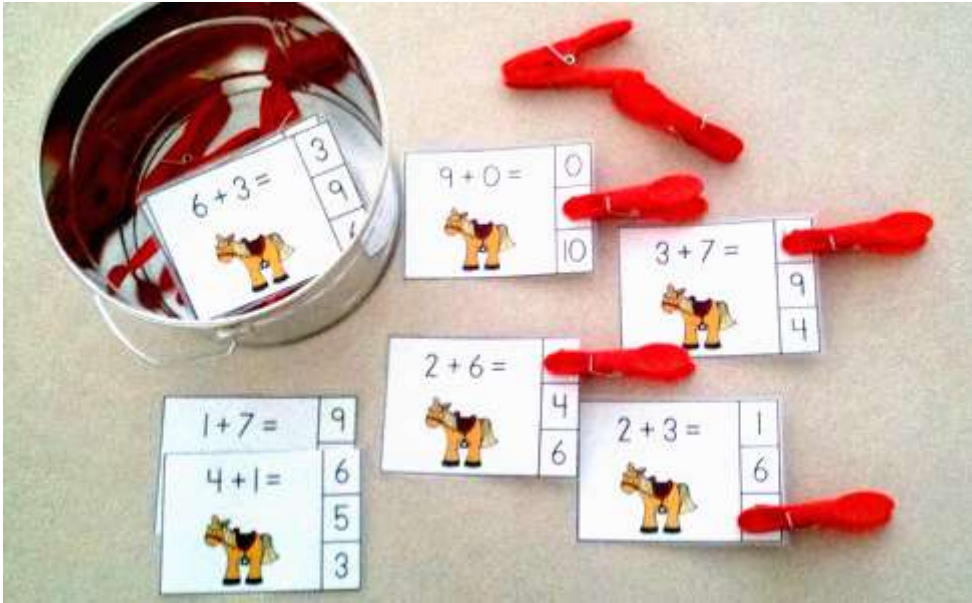
- Сделайте карточки с цифрами. Как и в предыдущем задании, ребенок должен на каждую карточку прикрепить соответствующее число прищепок.



- Можно сделать математические карточки с разным количеством предметов. Малыш должен сосчитать число предметов на карточке и выбрать правильный ответ, пометив его прищепкой.



- Если вы уже начали с ребенком решать несложные арифметические примеры, то вам будут интересны следующие математические игры с прищепками.



Пояснительная записка

Дидактические и подвижные игры в коррекционно-развивающей работе.

Игра является наиболее адекватной для коррекции трудностей развития детей ОВЗ.

По мнению О.С.Карабановой {«Игра в коррекции психологического развития ребёнка. М., 1997.}, в контексте сюжетно – ролевой игры возникают и развивают другие виды игр. Такие как подвижные, дидактические, игры – драматизации, результативные игры.

Дидактическая игра по своей сущности стоит ближе к учебной деятельности, так как отличительная черта этого вида игр состоит в постановке учебной задачи и ориентации ребёнка на ее выполнение при сохранении игрового контекста. Дидактическая игра может быть направлена на формирование и развитие способов действий, умений, навыков и знаний.

Обобщение существенных подходов позволило О.С.Карабановой выделить на их основе психологические механизмы коррекционного воздействия игры:

1. В особенностях игровых условиях ребёнок имеет возможность моделировать систему социальных отношений в наглядно - действенной форме, развивать ориентировку в них.

2. В условиях игры происходит постепенное преодоление познавательного и личностного эгоцентризма, благодаря чему развивается самосознание ребенка, он становится «частично» социально компетентным, приобретает некоторый опыт разрешения проблемных ситуаций.

3. Наличие наряду с игровыми партнерских отношений создает в игре условия для позитивного личностного развития.

4. В игре происходит поэтапное освоение, отработка, интериоризация (перевод во внутренний план) и усвоение адекватных способов разрешения проблемных ситуаций.

5. На основе осознания и вербализации своих внутренних переживаний в игре ребёнок получает возможность для осознания смысла проблемных ситуации и изменения отношения к ней.

6. Подчинение игровым правилам в контексте роли стимулирует формирование элементов произвольной регуляции поведения и деятельности ребёнка.

Таким образом раскрывается многофункциональность игровой деятельности. Её комплексное воздействие на развитие личности и поведения ребёнка.

Игры, предлагаемые далее, подбирались с учетом возможности их использования и в повседневной жизни детей, имеющих проблемы. В первом разделе представлены игры, направленные на развитие эмоционально – волевой сферы, их целью является:

- развитие не вербальных средств общения;
- осознание собственных чувств и переживаний;
- развитие интереса к сверстникам;
- развитие умения действовать согласованно;
- развития умения вступать в диалог.

Эти игры способствуют также снятию эмоционального напряжения; снижению чувства страха; формированию выдержки, терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми; развитию уверенности в себе, позитивного самосознания.

Во второй части представлены игры, целью которых является развитие:

- пространственного мышления;
- слухового внимания;
- речи, активного словаря; навыков счета;
- наблюдательности;

А также усвоение сенсорных эталонов и расширение кругозора.

Необходимо уточнить, что такое деление игр очень условно, так как многие из них помогают в решении сразу нескольких проблем.

Предлагаемые игры можно использовать в работе не только с проблемными детьми, так и с развивающимися в рамках возрастной нормы. В каждой игре имеется указание на контингент детей, которым она будет наиболее полезна.