**Использование игровых**

**педагогических технологий в воспитательном процессе с детьми с ОВЗ**

«Только, то обучение хорошо, которое стимулирует

развитие, «ведёт его за собой», а не служит

просто обогащению ребёнка новыми

сведениями,легко входящими в его сознание»

.Л.С.Выготский

В настоящее время главными задачами воспитателя коррекционной школы является развитие у детей индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения  применять  полученные знаний на практике,  легко адаптироваться в современном мире. Одним из путей решения этих вопросов является  применение современных педагогических технологий в образовательном  процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать активность детей с интеллектуальными нарушениями. Любая технология  обладает средствами, активизирующими деятельность воспитанников, в некоторых же технологиях  эти средства  составляют  главную идею и основу эффективности результатов.

В своей деятельности мы используем игровую технологию. Ведь игра является инструментом воспитания, который активизирует мыслительную деятельность воспитанников, позволяет сделать воспитательный процесс увлекательным и интересным, заставляет каждого ребенка волноваться и переживать.

Значение игры в коррекции и развитии коммуникативной и

познавательной сферы воспитанников с ограниченными возможностями

здоровья очень велико и выполняет следующие функции:

— обучающая (помогает в овладении знаниями);

—развивающая (развивает познавательные интересы, раскрывает творческий

потенциал);

— коррекционная (исправляет недостатки);

— коммуникативная (помогает овладеть навыками общения, развивает

важнейшие социальные навыки и умения, способность к сопереживанию,

разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть

ситуацию глазами другого);

— терапевтическая функция игры (игра, как средство преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении);

— занимательная (доставляет удовольствие, пробуждает интерес).

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи занятия. Игра способствует физическому, психическому развитию каждого ребенка, помогает раскрыть их творческие способности. Игра помогает развивать потребность в речевом общении, обогатить активный словарь.

На каждом воспитательном занятии задания предлагаются различного характера: загадки, кроссворды, и другие задания познавательного характера.

Вот перечень некоторых игр применяемых в работе с детьми с интеллектуальными нарушениями:

В воспитательном процессе я применяю следующие виды игр:

• дидактическая игра;

• терапевтическая игра (психогимнастика, релаксация, гимнастика для

пальцев рук, самомассаж, гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика,

физкультминутки, логопедические минутки, артикуляционная гимнастика);

• сюжетно-ролевая игра.

В младших классах коррекционной школы VIII вида одним из

эффективных методов и приёмов, активно воздействующих на

познавательную деятельность воспитанников, на их эмоциональную сферу,

является дидактическая игра. Игра способствует созданию у воспитанников

эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к

выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт

возможность многократно повторить один и тот же материал без

монотонности и скуки.

*Дидактическую игру* использую на различных этапах занятий. Игра

реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи

обучения и воспитания, поэтому она не может быть только развлекательным

элементом занятий. Для того чтобы при неоднократном использовании игры,

интерес к ней не снижался, я усложняю игру, модифицирую ее за счёт замены

оборудования.

Применение терапевтических игр обосновано профилактикой и

коррекцией трудностей во время занятий.

Цель игры **–** помочь воспитанникам достичь состояния психического

равновесия, т. е. имеется в виду психотерапия. В ходе проведения

терапевтической игры становится возможным:

- выявление скрытых страхов ребенка;

- помочь ребенку снять накопившееся напряжение;

- уменьшить проявления аффективных вспышек, сделать их более

контролируемыми;

- научить ребенка выражать эмоции более адекватным способом.

Терапевтическую игру я провожу в спокойной обстановке. Использую

характерный принцип повторяемости терапевтической игры. Усвоив эту

игру как способ «легализации» собственных эмоциональных реакций,

ребенок в следующий раз, когда почувствует необходимость эмоционального

тонизирования или разрядки, сам предложит поиграть в нее.

К *терапевтическим играм* относятся: психогимнастика, релаксация,

гимнастика для пальцев рук, самомассаж, гимнастика для глаз, дыхательная

гимнастика, физкультминутки, логопедические минутки, артикуляционная

гимнастика).

Я использую *сюжетно-ролевые игры*, т. к. считаю, что они:

• придают общению коммуникативную направленность, создают условия

реального общения;

• формируют социокультурную компетенцию;

• развивают языковую компетенцию воспитанников;

• позволяют раскрыть личностный потенциал каждого воспитанника,

развивают его положительные качества: активность, самостоятельность,

инициативность;

• помогают успешной социализации воспитанников

• являются важным компонентом в воспитательном процессе с точки зрения

здоровьесбережения.

• сюжетно – ролевые игры не требуют специальной подготовки и сложного

оформления. Используем лишь детали костюмов. Воспитанники выполняют

определённые роли, проигрывают определённый сценарий, диалог.

В сюжетно-ролевых играх обучаю воспитанников ситуациям, где они

воспроизводят деятельность взрослых и их взаимоотношения. На базе

сюжетно-ролевых игр воспитанники приобретают определенные сведения,

овладевают навыками поведения и общения. Под моим руководством дети

получают представление о том, как поступать в той или иной ситуации.

Подражая мне, они стараются совершать действия в соответствии с логикой

развертывания событий. Руковожу игрой на всех стадиях обучения для того,

чтобы она носила организованный характер.

*Игры-путешествия*, еще одна разновидность сюжетно-ролевых игр,

которая способствуют углублению, закреплению материала. Например, мы

получили письмо от эльфов, в котором сообщалось, что Дед Мороз похищен.

Предлагаю детям отправиться в путешествие по зимнему лесу с целью

отыскать Дедушку Мороза.

Таким образом, благодаря использованию игры на занятиях я

добиваюсь более прочных знаний, умений, навыков. При разработке и

проведении игры, я учитываю конкретные задачи каждой темы, каждого

занятия. Стараюсь создать такую ситуацию, которая позволила бы каждому

ребёнку проявить себя. Не все воспитанники одновременно усваивают

правила, поэтому я помогаю им в процессе игры. Однако, эта помощь должна

быть по возможности скрытой от других ребят, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создавалось впечатление равноценности их участия, что они

поступают правильно. Некоторым воспитанникам я упрощаю материал игры,

напоминаю последовательность выполнения задания или сокращаю объём

мыслительных операций.

Среди широко используемых в практике игровых технологий в работе с детьми можно выделить **социально – игровую** технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами в школах. Социо - игровая технология - это технология развития ребёнка в игровом общении со сверстниками.Эта технология наиболее интенсивно развивает коммуникативные и интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционными методами обучения, способствует познавательному, социальному, художественному, физическому развитию детей, даёт положительные результаты в области эмоционально - волевой сферы,

Смысл социо - игровой технологии группо - игровая работа. Любую детскую игру необходимо осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о «праве» на ошибку и обязанностях слышать и видеть окружающих. Мы всегда должны помнить, что взрослый и ребенок всегда имеют одинаковое право на ошибку.

Следуя этим советам, деятельность с детьми организуем как игра-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая») и одновременно в каждой из них; и при организации свободной деятельности детей. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную

**Общение детей в рамках данной технологии организуем в три этапа:**

• на первом этапе учим детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);

• на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микрогруппе, чтобы выполнить учебную задачу;

• на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение я обучаю школьников.

В социо- игровой   технологии   есть свои «Золотые правила»: Чтобы узнать их, давайте поиграем с вами в игру  «Чемодан».

Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделиться на две команды. Для этого у меня есть в мешочке пуговицы разного цвета, каждый возьмите для себя одну. Ваша задача – найти место свое в команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет быстрее познакомиться, с другими детьми.  Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводится 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

Организуя данную игру, мы с вами использовали **правила социо – игровой технологии:**1) работа в малых группах,

2) смена лидера, смена мизансцен,

3)интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.).

**Классификация игр социо -  игровой направленности**

1.Игра для рабочего настроения –используются с целью пробудить интерес детей друг к другу, способствовать сплочению группы.(«Закончи предложение», «Волшебная палочка»)

2.Игры-разминки (разрядки)- используются на основе принципа доступности, смешного, несерьезного выирыша, дают возможность расслабиться , размяться (« Ходим кругом друг за другом», «Запрещенное движение»).

3.Игры на приобшения к делу –могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала. («Видимо не видемо», «Пишущая машинка»).

4.Игры творческого самоутверждения –при выполнении учитываются художественно-исполнительский результат действия («Изобрази профессию», «Салат из сказок» ).

Игра «Салат из сказок»                                                                                                         Цель:*формирование рече – творческих способностей, воображение, фантазии.***(***Педагоги,  делятся на 3 или 4 группы,  собирая   картинки   по сказкам.)***1группа**. – Предлагаю объединить этих трёх персонажей в одну сказку и самостоятельно придумать  сказку.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Названия сказок | Одного персонажа из данной сказки | Место действия в данной сказке |
|  |  |  |
| **Маша и медведь** |  |  |
| **Теремок** |  |  |
| **Курочка Ряба** |  |  |

Например.  Жил – был дед. У него была лягушка. Каждое утро она квакала – здоровалась. Однажды к ним пришёл медведь. Он сломал у них теремок. Дед и лягушка заплакали. А медведь заревел толстым голосом: « Не плачь, дед, не плачь, лягушка, я вам построю новый теремок. »  Строил он, строил и построил за три дня и три ночи. Рады дед и лягушка.  Они  до сих пор живут, и нас с вами в гости ждут.

**2 группа.**  – Предлагаю прочитать сказку и  подумать и назвать сказки. В 1 столбик мы записываем названия сказок, во 2 столбик – одного персонажа из данной сказки, в 3 столбик – место действия в данной сказке.

Жил – был зайчик. Однажды он услышал, как ворона кричит: «Мышка попала в яму. И не может вылезти.  Помогите, кто может». Ворона летит, а зайчик бежит, ворона летит, а зайчик бежит. Бежали – бежали и прибежали. Мышка сидела в ямке и плакала. Зайчик схватил мышку, а ворона – зайку, тащили – тащили и вытащили мышку.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Название сказки | Одного персонажа из данной сказки | Место действия в данной сказке. |
| Колобок | Зайчик | В лесу |
| Заяц - хваста | Ворона | поляна |
| Теремок | Мышка | Теремок |

3 группа -  Предложить педагогам нарисовать  сказку.

Жил – был колобок. Покатился он по дорожке.  А на встречу,  ему мышка. Мышка и говорит: « Спой мне песенку про себя».  А колобок и отвечает: « некогда мне петь, я тороплюсь к Лисе, в гости. Сегодня будет Новый год ».

- А что ты подаришь лисе?

- Коробку конфет.

- Возьми меня с собой.

- Пойдём вместе, лиса нас не съест.

Тут и сказке конец, а кто слушал – молодец.

Игра — одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая — игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.