**"Игра и игровые формы как средство повышения эффективности обучения школьников с интеллектуальными нарушениями."**

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра -это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Игра решает следующие коррекционно-развивающие, коррекционно-воспитательные и образовательные задачи:

* развитие познавательной деятельности ребёнка с ОВЗ;
* развитие эмоционально- волевой сферы;
* обогащение представлений об окружающем мире;
* формирование коммуникативных навыков;
* формирование культурного поведения;
* развитие двигательной сферы, в том числе мелкой моторики;
* пропедевтика страхов и отрицательных эмоций.

В игре развивается функция замещения и обозначения, которая затем в более сложных формах осуществляется с помощью слова в процессе словесно-логического мышления. Поэтому игра имеет первостепенное значение для формирования специфически человеческих процессов мышления, а также волевой регуляции человеческих действий.

Большой вклад в развитие представлений об игре как деятельности внес С.Л. Рубинштейн, который обратил внимание на следующие характеристики игры:

1. Игра представляет собой осмысленную деятельность.

2. В игре выражается определенное отношение личности к окружающей действительности.

3. Сущность игры состоит «в способности, отображая, преображать действительность». Это способствует возникновению у ребенка потребности «воздействовать на мир».

4. Мотивы игры заключены в переживаниях, значимых для ребенка.

5. Игровые действия должны выразить заключенный в мотиве смысл действия, отношение к цели.

6. В игре существует возможность замещения одних предметов другими. Эти особенности игры обусловливают возможность ее перехода в воображаемую ситуацию.

7. Все, чем игра живет и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности с тем, чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие.

8. Значение игры для развития отдельных психических процессов и функций, а также личности ребенка в целом основано на его отношении к роли. Принимая на себя роль, играя ее, ребенок не просто «переносится в чужую личность, он расширяет, обогащает, углубляет собственную личность». В игре ребенок испытывает реальные, подлинные чувства. Играя, он воплощает собственные чувства, желания, замыслы.

В структуре игры можно выделить следующие элементы: мотив, тема, сюжет, игровое действие, игровая роль, воображаемая ситуация, игровой материал.

Формирование личности ребенка происходит благодаря игре.

Каждый вид игры выполняет определённые функции. Дидактическая игра является и игровым методом и формой обучения детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего развития личности учащегося. Это сложное педагогическое явление.

Любая дидактическая игра имеет две цели: одна обучающая, которую преследует учитель, другая игровая, ради которой действует ученик. Эти две цели должны дополнять друг друга. Дидактическая игра является одним из самых эффективных методов усвоения учебного материала. Она дает возможность повторить один и тот же материал разными способами..

Дидактические игры могут проводиться, как с игрушками, предметами и картинками та и без наглядного материала, в форме словесных игр.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создавать для ребенка атмосферу доверия, уверенности учащегося в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащегося.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько ребенок подготовлен и расположен игре.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Дидактические игры можно использовать на разных этапах урока.

Для решения поставленных целей и задач на уроках надомного (индивидуального) использую следующие дидактические игры:

***«Одинаковое и разное».***

***Предназначена для детей с***: средней степенью отсталости;

***Цель:*** помочь детям в овладении умениями слушания классификации объектов (по самостоятельно найденному основанию – дополнению слов, относящихся к одной группе), самоконтроля

***Организация:***игра проводится индивидуально. Заранее подготавливаются цепочки картинок, входящих в общую группу, например, лошадь, собака, корова; ложка, вилка, тарелка; платье, пальто, юбка …

***Ход игры:*** игру можно проводить по - разному: сначала учитель предлагает ребенку продолжить цепочку теми карточками, которые подходят к данной группе; затем можно предложить продолжить цепочки теми карточками, которые совсем не подходят. Ошибки разбираются совместно.

**«*Собрать фигуру*»**

***Предназначен для детей с***: легкой степенью отсталости;

средней степенью отсталости.

***Цели:*** формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

***Материалы:*** комплекты разрезных геометрических фигур по числу участников.

Необходимое время: 20-25 минут.

***Ход игры:***

Каждому участнику выдается комплект разрезных геометрических фигур, необходимых для того, чтобы собрать все эталонные фигуры. После этого ведущий демонстрирует первую фигуру собранной, разрушает ее на глазах учащихся и просит детей собрать такую же из тех деталей, которые у них есть. Последовательно демонстрируются все эталонные фигуры, которые дети должны собрать самостоятельно, без опоры на образец. Важно каждый раз убирать эталонную фигуру после ее демонстрации, не оставляя ее для соотнесения и копирования в то время, когда дети решают мыслительную задачу. Так как дети с нарушением интеллекта выполняют это задание с разной скоростью, целесообразно перейти к индивидуальному показу эталонов, что позволит сохранить интерес участников к данному упражнению.

***Игровое упражнение «Растительный мир вокруг нас».***

Учитель, который на время игры становится лесником, предлагает обучающему превратиться в какое-нибудь маленькое растение и назвать его. Лесник очень бережно относится к растениям, поливает их (гладит детей по голове и телу), ухаживает за ними. Пригрело солнце, все хорошо. Но вот подул ветер: растения начинают качаться в разные стороны, борются с непогодой (раскачивания руками, головой, телом). Ветер усиливается (опускаются руки, голова), растения клонятся к земле и ложатся на нее. Им грустно и страшно. Но вот ветер стих и пошел долгожданный дождик (все встают), выглянуло солнышко (улыбки соседям). Растения стали краше прежнего. После упражнения обучающиеся рассказывают о том, в какие растения они превращались, и как менялось их настроение.

***«Топ-хлоп».***

***Предназначен для детей с***: легкой степенью отсталости;

средней степенью отсталости.

***Цель:*** формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Педагог произносит фразы-понятия - правильные и неправильные. Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: "Летом всегда идет снег". "Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем сохраннее и старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

**«*Сравни предметы*»**

***Предназначен для детей с***:средней степенью умственной отсталости.

***Цель:*** формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

***Ход игры:*** Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок смотрит на картинки с изображением и произносит сравнения: выделяет черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары картинок для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

Из своего многолетнего опыта работы с умственно отсталыми учащимися можно сделать вывод, что игра и игровые формы являются эффективным средством обучения. Обучающиеся лучше усваивают полученную информацию, меньше отвлекаются и проявляют заинтересованность к процессу обучения. Особенно это актуально для детей, находящимся на домашнем обучении. Круг общения детей ограничен игровые формы помогают формировать и развивать навыки коммуникации.

**Литература**

1. Примерная адаптированная основная общеобразовательная программа начального общего образования обучающихся с задержкой психического развития (http://минобрнауки.рф)

2. Степанова О.А., Вайнер М.Э. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями. – Москва: Академия, 2003.

3. Защиринская О.В. Психология детей с задержкой психического развития. – Санкт-Петербург: Речь, 2004.