Альшиц Алла Владиславовна

учитель индивидуального обучения

 ГОБОУ «ЦАО», В.Новгород

**Активизация познавательной деятельности учащихся с ОВЗ посредством дидактических игр и коррекционных упражнений**

Урок - это живой творческий процесс, который должен вызывать удивление, удовлетворение. Раскрыть привлекательность изучаемых учебных предметов помогает игра.

 Игровые технологии позволяют развивать когнитивную, эмоциональную, мотивационно-потребностную сферы ребёнка с ОВЗ. Применение на уроках игры как дидактического средства позволяет учащимся приобретать новые умения и навыки. Игровые методы в обучении и воспитании формируют умственные действия в занимательной форме.

Для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила. Это особенно важно при обучении детей с ОВЗ. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивается внимание. Играя, дети познают и запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию, уверенность в своих способностях, чувство взаимовыручки. Даже самые пассивные включаются в игру с огромным желанием, прилагают усилия, чтобы не подвести товарища по игре.

 Дидактическая игра представляет собой самостоятельный вид деятельности. Она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети преодолевают трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игровой замысел выражен в названии игры.

 Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой.

 Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом, придаёт игре законченность. Для учителя результат игры является показателем уровня достижений учащихся с ОВЗ в освоении знаний, в их применении.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создать в классе атмосферу доверия, веры учащихся в собственные силы и достижимости поставленных целей.
2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана, подготовлена, наглядна.
3. Учитель должен быть внимательным к тому, насколько ученики подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставлена самостоятельность.
4. Особое внимание следует обратить на состав команд для игры. В каждой команде должны быть участники разного уровня подготовленности и лидер.

 В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития, поэтому необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого ученика при выборе задания, постановке вопроса: одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать самостоятельного решения.

 Дидактические игры можно применять на всех ступенях обучения детей с ОВЗ по разным учебным предметам. Игра может быть использована на этапах повторения, закрепления, изучения нового материала. Она должна решать образовательные задачи урока; задачи, активизирующие познавательную деятельность, быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Комплекс упражнений по гармонизации внимания учащихся с ОВЗ

 Существуют различные игры на внимание и упражнения на его тренировку, которые используются при обучении детей с ОВЗ, т.к. они интересны и полезны для общего развития ребёнка.

## Упражнение «Наблюдательность»

 В этой игре выявляются связи внимания и зрительной памяти. Учащимся предлагается по памяти подробно описать школьный двор, путь из дома в школу - то, что они видели сотни раз. Такие описания делаются устно одним из учеников, а другие дополняют пропущенные детали. Данное упражнение проводится на уроках развития речи.

## Упражнение «Самый внимательный»

 Упражнение на развитие зрительного внимания, памяти.

 Участники встают полукругом и определяют водящего. Водящий в течение нескольких секунд старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде он отворачивается и называет порядок (числительные), в котором стоят товарищи. На месте водящего должны побывать все игроки по очереди. Аплодисменты - в награду тем, кто не ошибётся. Данное упражнение проводится на уроке математики.

***Игра «Секретное письмо»***

 Учитель чертит в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или слово. Ученики пытаются угадать, что написано «прозрачными красками на прозрачной бумаге». Следующее секретное послание пишет ученик. Данная игра может проводиться на разных уроках. Например: на математике при работе с геометрическим материалом, на уроках письма, чтения в 1-м классе после изучения новой буквы.

***Игра «Волшебное слово»***

 Сначала следует договориться, какие слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на любую букву (в этом случае игра будет одновременно развивать фонематический слух), а можно - обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Рассказываем историю или произносим подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ученик должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу, поднять руку или встать.

 Если данная игра проводится на уроке живого мира во время изучения темы «Птицы, зимующие и перелётные», то из ряда называемых птиц, «волшебным словом» будет название перелётной птицы. Эту игру можно использовать на уроке русского языка при изучении темы «Разделительный мягкий знак». «Волшебным» словом будут слова без разделительного мягкого знака.

***Игра «Найди слова*»**

 На доске написаны слова, в каждом из которых нужно отыскать другое, спрятавшееся в нём, слово. Например: *вол*к, *стол*б*, пол*к, *зуб*р, *пир*ог, *спор*т, *шар*ф.

 Данное упражнение проводится на уроках русского языка при изучении темы «Парные звонкие и глухие согласные».

***Игра******«Найди отличия»***

 Задания такого типа требуют умения выделять признаки предметов и явлений, их детали и владеть операцией сравнения. Систематическое и целенаправленное обучение детей с ОВЗ сравнению способствует развитию навыка своевременной активизации внимания, его включения в регуляцию деятельности. Для сравнения учащимся могут быть предложены какие-либо предметы, их изображения, картинки, различающиеся определённым числом деталей. Данное задание может быть предложено на уроке математики.

***Упражнение «Раскрась вторую половинку»***

 Нужно приготовить несколько наполовину раскрашенных симметричных рисунков. Ученик должен раскрасить вторую половину картинки точно так же, как раскрашена 1-я половина. Это задание можно усложнить, предложив ученику вначале дорисовать вторую половину картинки, а затем её раскрасить. (Это может быть бабочка, стрекоза, домик, ёлка и т.д.).

 Данное задание может быть предложено на уроке живого мира после изучения темы: «Насекомые в осенний период». Кроме раскрашивания, ученикам предлагается рассказать о поведении насекомых осенью. После изучения темы: «Части растений» ученикам даётся задание дорисовать ёлку или дерево и указать части растения. На уроках естествознания после изучения темы: «Человек» ученику предъявляется рисунок человека, даётся задание дорисовать, показать место расположения лёгких, сердца, места измерения температуры во время болезни и т.п..

***Упражнение «Мой любимый фрукт»***

 Участники игры становятся по кругу. Назвав себя по имени, каждый участник называет свой любимый фрукт; второй – имя предыдущего и его любимый фрукт, своё имя и свой любимый фрукт; третий – имена двух предыдущих и названия их любимых фруктов, а затем своё имя и свой любимый фрукт и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и названия любимых фруктов всех участников игры.

 Данное упражнение можно проводить на уроках живого мира.

#### Тренировка распределения внимания

 Основной принцип упражнений: ученику предлагают одновременное выполнение двух разнонаправленных заданий. По окончании упражнения (через 7-10 мин) определяется эффективность выполнения каждого задания.

***Задание «Каждой руке - своё дело»***

В течение одной минуты нужно одновременно рисовать двумя руками: левой - кружки, правой - треугольники. В конце игры подсчитывается количество нарисованных треугольников и кружков. Игра может быть предложена на уроке математики.

***Задание «Счёт с помехой»***

Ученик называет цифры от 1 до 20, одновременно записывая их на листе бумаги или доске в обратном порядке: произносит 1, пишет 20, произносит 2, пишет 19 и т.д. Подсчитывают время выполнения задания и число ошибок.

 Данное задание используется на уроке математики при повторении темы «Нумерация. Второй десяток» во время устного счёта. При изучении темы «Сотня. Круглые десятки» это задание также даётся учащимся на устном счёте: назвать круглые десятки от 10 до 100, одновременно записать их в обратном порядке.

Развитие переключения внимания

## Упражнение «Летает – не летает»

Ученики садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки опущены вниз. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживать их и не поднимать, когда назван нелетающий предмет. Данное упражнение проводится на уроках окружающего мира.

Таким образом, игровые технологии помогают сделать любой учебный материал увлекательным, вызывают у учащихся удовлетворение, создают радостное рабочее настроение, облегчают процесс усвоения знаний. При использовании дидактических игр на уроках дети с ОВЗ учатся наблюдать, сравнивать, сопоставлять, классифицировать предметы по тем или иным признакам, производить доступный им анализ и синтез, делать обобщения. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения, навыки для достижения целей игры. В формеигрового обучения у детей с ОВЗ формируются необходимые универсальные учебные действия. Использование игровых технологий на занятиях/уроках позволяет педагогу формировать у учащихся социально одобряемые модели поведения, эффективные стереотипы межличностного взаимодействия в социальной среде.

Список литературы:

1. Козак О. П. Путешествие в страну игр. – С-Пб., изд-во «Союз», 2000.
2. Леонтьев А. Н. Психологические основы развития ребёнка и обучения. - М., изд-во «Смысл», 2019.
3. Перова М.Н. «Дидактические игры и упражнения по математике. - М., изд-во «Просвещение», 1996.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: изд-во «Народное образование», 1998.
5. Стребелева Е.А. «Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии». Книга для педагога – дефектолога. - М.: изд.центр «Владос», 2024.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры: научное издание / Д. Б. Эльконин. - 2-е изд. – М.: изд. центр «Владос», 1999.