**ИГРА, КАК СРЕДСТО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ**

 **СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ**

 **НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ**

 Доказано, что в игре дети получают первый опыт коллективного мышления.

 В жизни дошкольника с интеллектуальной недостаточностью игра должна быть ведущей деятельностью, обеспечивать зону его ближайшего развития, оказывать воздействие на развитие всех психических процессов и функций и личности в целом. Однако, это происходит лишь в том случае, когда создаются особые условия для развития ребёнка, и он включается в процесс систематически осуществляемой коррекционно-воспитательной работы, элементом которой является целенаправленное формирование игровой деятельности.

 Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность ребёнка, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и несложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже словесном плане.

 Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении является соблюдение последовательности и подборе игр. Прежде всего должны учитываться принципы: доступность, повторяемость, постепенность выполнения заданий.

 **Игры на развитие зрительного восприятия**

***Поймай игрушку***

Цель: учить практически различать форму – перераспределять пальцы на предмете в зависимости от формы, чтобы удержать предмет в руках; заранее готовить руку в соответствии с формой предмета.

Оборудование: к верёвке подвешиваются игрушки или сеточки с игрушками.

Ход игры: педагог заранее подвешивает игрушки и рассматривает их с детьми, вызывая радостное отношение к ним. Затем он вызывает детей по одному и предлагает каждому поймать 2-3 игрушки. Если ребёнок достал игрушку, но не смог удержать её в руке, педагог предлагает поймать ещё раз и помогает распределить пальцы на предмете.

***Найди свою пару***

Цель: учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; развивать внимание, ориентировку в помещении.

Оборудование: два одинаковых комплекта одного цвета геометрических форм по количеству детей.

Ход игры: педагог распределяет детей на две подгруппы и размещает их на противоположных сторонах комнаты. Детям каждой подгруппы раздают по одной форме из комплекта. По сигналу педагога дети идут друг к другу и каждый ищет свою пару, т.е. берёт за руку того, у кого такая же форма. Свой выбор они проверяют путём наложения карточек друг на друга и обведения формы по контуру. Парами дети маршируют по комнате и проходят через условные воротца.

***Найди ключ для мишки (зайки, куклы, собачки и т.д.)***

Цель: та же.

Оборудование: листы картона с изображение домиков по количеству детей. На каждом листе изображены два домика (на двери одного нарисована собачка с квадратиком в зубах, на двери другого – мишка с треугольником в лапах и т.д.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.

Ход игры: перед ребёнком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребёнку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут, предлагает найти ключ нужной формы. Геометрическая форма называется только тогда, когда ребёнок произвёл выбор её.

***Лиса и зайцы***

Цель: понимать, что величина является значимым признаком, учитывать её в своих действиях; упражнять в соотнесении резко различных величин на расстоянии, проверяя в случае необходимости с помощью наложения.

Оборудование: шапочки с ушками для зайцев по количеству детей, одна шапочка для лисы, большие и маленькие круги по количеству детей, два больших обруча.

Ход игры: (проводится с подгруппой из 6-8 детей). Педагог кладёт на пол два больших обруча и объясняет, что это будут домики для зайцев. Раздаёт детям «зайцам» шапочки и каждому даёт в руки картонный круг. Обращает внимание детей на то, что у одних круги большие, а у других маленькие. Внутрь каждого обруча педагог кладёт один из кругов. Там, где лежит большой круг, - дом для зайцев с большими кружками , там, где маленький, - дом для зайцев с маленькими кружками. В стороне дом лисы. Зайцы по сигналу барабана выбегают на прогулку и разбегаются по комнате. Из укрытия выходит лиса (вначале её роль исполняет педагог) и ловит зайцев. Зайцы прячутся в домики. Если заяц вбегает не в свой дом, лиса хватает его и тащит в свою нору. При повторном проведении игра усложняется: пока дети бегают, педагог меняет образцы местами.

 **Игры на развитие наглядно-образного мышления**

***Как достать?***

Цель: учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации.

Оборудование: картинки с изображением стеклянной банки, в ней морковь, картинки с изображением предметов – орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).

Ход игры: педагог раскладывает перед ребёнком все картинки, просит внимательно рассмотреть и сказать, как можно достать морковку зайчику. Ребёнок должен подложить картинку с изображением предмета-орудия к основной картинке.

***Поставь машину в гараж***

Цель: та же.

Оборудование: набор картинок: 1) К машине привязана тесьма. На расстоянии 0,5 см. от этой тесьмы нарисована ещё одна тесьма как продолжение первой. Перпендикулярно к привязанной тесьме расположены другие отрезки тесьмы. 2) От машины тянется тесьма, она делает несколько изгибов, от мест изгибов отходят несколько непривязанных отрезков тесьмы.

Ход игры: педагог даёт ребёнку рассмотреть картинки и сказать, за какую тесьму нужно взяться, чтобы подтянуть машину к себе. В случае затруднения педагог создаёт реальную ситуацию, и ребёнок понимает самостоятельно, за какую тесьму нужно взяться. Затем снова предлагает ему картинку и просит рассказать, за какую тесьму нужно тянуть, чтобы достать машину и поставить её в гараж.

***Кому какое угощение***

Цель: та же.

Оборудование: картинки с изображением зайчика, ежа; картинки с изображением банки – в ней морковь, банки – в ней яблоко; картинки с изображением предметов – орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).

Ход игры: педагог раскладывает перед ребёнком все картинки и просит рассказать, кому какое нужно достать угощение. После этого он берёт картинку с изображением предмета – орудия и подкладывает её к основной картинке с рисунком банки.

 **Игры на развитие речевого общения**

***Передай колокольчик***

Цель: формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей.

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом. В середину встаёт педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Настя, иди возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовёт следующего, называя его по имени.

***Зайка***

Цель: вызвать у детей потребность в эмоциональном общении; учить согласовывать свои действия с действиями товарищей; называть друг друга по имени.

Ход игры: дети, взявшись за руки, вместе с педагогом ходят по кругу. Один ребёнок – «зайка», он сидит в кругу на стуле – «спит». Педагог поёт песенку:

Зайка, зайка, что с тобой?

Ты сидишь совсем больной,

Ты не хочешь поиграть,

С нами вместе поплясать.

Зайка, зайка, попляши

И другого отыщи.

На слова «зайка, зайка, попляши …» дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встаёт и выбирает на свою роль другого ребёнка, называя его по имени, а сам встаёт в круг.

***Куда пойдёшь, что найдёшь***

Цель: уточнять и расширять словарный запас детей, развивать связную речь.

Оборудование: большие карточки с изображением леса, огорода, сада, маленькие картинки с изображением деревьев, кустарников, шишек, ягод, желудей, грибов, лука, капусты и др.; конверты по количеству детей.

Ход игры: детям раздают конверты с маленькими картинками. Педагог показывает большие карточки по очереди и рассматривает с детьми. Они рассказывают, что нарисовано на них и подбирают маленькие картинки к большим карточкам.