Государственное специальное (коррекционное) образовательное учреждение для обучающихся,

воспитанников с ограниченными возможностями здоровья «Специальная (коррекционная)

общеобразовательная школа - интернат № 12 VIII вида»

***Семинар по теме:***

 ***«Игра, как средство развития когнитивных способностей детей с ограниченными возможности здоровья»***

 ***Руководитель МО воспитателей:***

 ***Жукова А. П.***

***2013 – 2014 учебный год***

***Слайд №1***

***Слайд №2***

***«Игра как средство развития когнитивных способностей детей с ограниченными возможностями здоровья»***

***Слайд №3***

 "Каждый ребёнок пришёл в этот мир не случайно: он рождается, потому что должен был родиться; он пришёл как бы на зов людей… У него своя жизненная миссия, которой мы не знаем -, может быть, великая… И для того он наделён величайшей энергией духа, а наш долг - помочь выполнить её".

 В специальных (коррекционных) школах VIII вида обучаются дети, имеющие интеллектуальные проблемы и сопутствующие нарушения физического развития (умственно – отсталые дети). Проблема познавательного интереса – одна из наиболее трудных в педагогике, в том числе и коррекционной. Так как, являясь индивидуально-психологической характеристикой человека, отражает очень сложные взаимодействия психофизиологических, биологических и социальных условий развития. Ее разработке посвятили свои труды многие ученые: Л.И. Божович, Л.А. Вегнер, Е.Н. Кабанова-Меллер, А.А. Люблинская, Г.М. Чуткина и др.

***Слайд №4***

Многочисленные наблюдения педагогов, исследования психологов убедительно показали, что ребенок, не овладевший приемами мыслительной деятельности, переходит в разряд неуспевающих. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, качеств ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. У детей недостаточно развиваются качества мышления: глубина, критичность, гибкость, которые определяют его самостоятельность. Развитие самостоятельного, творческого, поискового, исследовательского мышления является одной из основных задач школьного обучения и воспитания. Самостоятельность мышления проявляется в своеобразном видении ребенком проблемной ситуации, требует индивидуального подхода, который учитывал бы особенности мыслительной деятельности каждого ученика.

Как показывает опыт, условия, необходимые для организации систематической работы по целенаправленному развитию познавательных процессов, очень трудно обеспечить на уроках, насыщенных учебным материалом. Этому может служить организация воспитательных занятий, на которых дети с помощью игры решают нестандартные задачи.

Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений.

Игра выступает как средство всестороннего воспитания личности ребенка. Правильно построенная игра способствует развитию познавательных процессов школьников.

Игра будет более эффективным средством развития познавательных процессов детей если:

***Слайд №5***

Ø организовать систематический процесс игровой деятельности, способствующий интеллектуальному развитию каждого ребенка;

Ø способствовать знакомству с окружающим миром;

Ø педагогическое взаимодействие: сверстники - педагог - социум - среда;

Ø соединить обучающую, воспитательную, развивающую, тренировочную и состязательную деятельности.

Игра является одной из уникальных форм обучения и воспитания, которая позволяет сделать интересными и увлекательными развитие школьников. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т. о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в систему развития познавательных процессов ребенка.

Развитие *познавательных способностей* - это готовность и прогрессивное изменение процессов индивида, ведущих к более высокому уровню достижения знаний.

***Слайд №6***

*Важнейшими познавательными процессами являются внимание, память, мышление, воображение, восприятие и речь*. Они тесно взаимосвязаны.

***Слайд №7***

**Компекс игр и упражнений для коррекции и развития познавательных процессов у детей с ОВЗ**

 Необходимым условием любой человеческой деятельности, требующей организованности, точности и напряжения, является высокая активность и сосредоточенность внимания. Именно поэтому внимание считают одним из важных показателей общей оценки уровня развития личности.

Уровень развития внимания и памяти учащихся коррекционного (образовательного) учреждения VIII вида весьма низок. Учащиеся с нарушением интеллекта смотрят на объекты или их изображения, не замечая при этом присущих им существенных элементов. Вследствие низкого уровня развития внимания они не улавливают многое из того, о чем им сообщает учитель. По этой же причине учащиеся выполняют ошибочно какую-то часть предложенной им однотипной работы. Усвоение, учащимися школьных знаний предполагает некоторую cформированность произвольного внимания. Оно у младших школьников с нарушением интеллекта характеризуется целым рядом нарушений: небольшим объемом, слабой устойчивостью и переключаемостью, малой произвольностью и др. Так, рассматривая и анализируя под руководством учителя предмет, который предстоит зарисовать, ученики-олигофрены слабо фокусируют свое внимание на этом объекте, у них наблюдается отвлечение внимания на другие предметы, находящиеся в их окружении. От восприятия и анализа предмета их легко может отвлечь любой посторонний звук, действие.

Учащиеся с нарушением интеллекта, особенно младшего школьного возраста, испытывают большие трудности при переключении внимания с одного объекта на другой в силу патологической инертности процессов возбуждения и торможения. Чрезмерное количество разнообразных видов деятельности, используемых учителем в ходе урока, приводит к быстрой утомляемости учащихся, следствием которой является неосознанное переключение внимания с выполняемого задания на что-то другое, оказавшееся в поле их зрения, т.е. происходит отвлечение внимания от выполняемой задачи.

Чтобы добиться лучшего усвоения, на каждом занятии с умственно отсталыми детьми необходимо преподносимый материал организовать так, чтобы было мобилизовано возможно большое число рецепторов ребенка. Надо дать возможность ребенку увидеть изучаемый предмет, осязать его, воспроизвести путем лепки, рисования или письма.

Одним из путей повышения познавательных интересов является использование игровых элементов.

***Слайд №8***

**Восприятие -**сложная система процессов приёма и преобразования информации, обеспечивающая организму отражение объективной реальности и ориентировку в окружающем мире. Восприятие вместе с ощущением выступает как отправной пункт процесса познания, доставляющий ему исходный чувственный материал. Будучи необходимым условием процесса познания, восприятие в этом процессе всегда так или иначе опосредуется деятельностью мышления и проверяется практикой. К числу процессов восприятия относятся: обнаружение объекта в воспринимаемом поле; различение отдельных признаков в объекте; выделение в объекте информативного содержания, адекватного цели действия; ознакомление с выделенным содержанием и формирование образа.

***Слайд №9***

**1. Игровые задания на коррекцию и развитие зрительного восприятия:**

*направлены на формирование активного и дифференцированного характера восприятия, его целостности и константности; данные задания даются на уроке или занятии классу или группе; учитывается вид и тема занятия.*

Наложенные изображения: предъявляются 3-5 контурных изображения, наложенные друг на друга: цифры, геометрические фигуры, буквы, предметы. Необходимо назвать все изображения.

Спрятанные изображения: предлагаются фигуры, состоящие из элементов букв, цифр, геометрических фигур. Требуется найти все спрятанные изображения.

Зашумленные изображения: предъявляются контурные изображения предметов, букв, цифр, геометрических фигур, которые зашумлены, т.е. перечеркнуты линиями различной конфигурации. Требуется их опознать.

Парные изображения: предъявляют два изображения, внешне похожие друг на друга, имеющие до 5-10 мелких отличий. Требуется их найти.

незаконченные изображения: предъявляются изображения с недорисованными элементами (птица без клюва, буква или цифра, геометрическая фигура без деталей). Нужно либо назвать либо дорисовать недостающие детали.

Точечное изображение: предлагаются изображения предметов, геометрических фигур, букв, цифр, выполненных в виде точек. Необходимо назвать данные изображения.

Перевернутые изображения: предлагаются схематические изображения предметов, букв, цифр, геометрических фигур, повернутые на 180°. Требуется их назвать.

Разрезанные изображения: предлагаются части 2-3-х изображений (овощи, геометрические фигуры и др. разного цвета). Собрать целые изображения.

Перекрытые изображения: карточки со словами, цифрами, схематичными изображениями предметов, где верхняя, нижняя или средняя часть карточки скрыта за полоской бумаги. Надо угадать, что спрятано.

Обобщенные схематические изображения: предлагаются фигуры, представляющие собой схематические изображения предметов. Отгадать, что это м.б.

***Слайд №10***

**2. Игровые задания на коррекцию и развитие слухового восприятия:**

*проводятся в виде минуток отдыха.*

Кто что слышит? Дети закрывают глаза и прислушиваются к звукам и шумам, идущим из коридора, улицы и т.д. Назвать источник звука.

Что я делаю? Дети с закрытыми глазами по характерным звукам, шумам, стукам, определяют действия, которые совершает педагог или сверстники: листание книги, уронить предмет, переливание воды, писать мелом на доске, смять бумагу и т.д.

Кто тебя позвал? Ребенок с закрытыми глазами по голосу узнает того, кто назвал его имя.

***Слайд №11***

**3. Игровые задания на коррекцию и развитие ориентации в пространстве:**

Веселые человечки: предлагают карточки со схематичными изображениями человечков, выполняющих различные гимнастические упражнения. Необходимо эти упражнения повторить (формирует знание схемы собственного тела – зеркальный перенос положения на себя).

Куда пойдешь и что найдешь? (умение выполнять словесную инструкцию) – в классе в разных местах прячут предметы или их изображения, а ребенку предлагают выполнить ряд действий по их поиску (например: вперед пойдешь – самолет найдешь, вправо пойдешь – машину найдешь и т.д. Куда ты хочешь пойти и что найти?). Ребенок должен оречевлять свои действия.

Найти спрятанный предмет: любой предмет прячут в разных местах класса, а затем по очереди ищут его, выполняя инструкцию педагога – сделай 1 шаг вперед, два шага направо, 1 шаг вперед и т.д. пока не найдут предмет.

Чудесный мешочек: в непрозрачный мешок кладут предметы, различные по величине, форме, фактуре (исходя из темы урока). Ученику предлагают найти на ощупь предмет, в котором … 2 гласных звука и т.д.

Ходьба по контуру фигуры: на полу (ткани, бумаге) мелом (карандашом, ручкой) изображают буквы, цифры, геометрические фигуры и предлагают пройти сначала по контуру фигуры с открытыми глазами, а затем с закрытыми (ориентировка на кинестетические ощущения). Ученик может сам загадать фигуру и прошагать ее, а остальные должны ее отгадать.

Ничего не вижу: ребенка просят выполнить с закрытыми глазами любое хорошо знакомое действие – написать мелом слово на доске, собрать принадлежности в портфель, подойти к окну и т.д.

***Слайд №12***

**Внимание** - это процесс сознательного или бессознательного (полусознательного) отбора одной информации, поступающей через органы чувств, и игнорирование другой.

Внимание человека обладает пятью основными свойствами: устойчивостью, сосредоточенностью, переключаемостью, распределением и объемом.

***Слайд №13***

**4. Игровые задания на коррекцию и развитие межанализаторных взаимодействий:**

Слухо-двигательный анализатор: хлопни в ладоши, если услышишь нужный звук или слов (число).

Зрительно-двигательный анализатор: подпрыгнуть на месте столько раз, сколько покажут предметов (число на карточке и т.д.).

Слухо-тактильно-двигательный анализатор: отсчитать на ощупь столько предметов (с закрытыми глазами), сколько услышишь ударов бубна.

Тактильно-двигательный анализатор: отсчитать на ощупь столько предметов (с закрытыми глазами), сколько раз прикоснутся к твоей руке.

***Слайд №14***

**Память** – это способность к получению, хранению и воспроизведению жизненного опыта. С.Л. Рубинштейн писал: “Без памяти мы были бы существами мгновения. Наше прошлое было бы мертво для будущего. Настоящее по мере его протекания, безвозвратно исчезало бы в прошлом”. Память лежит в основе способностей человека, является условием научения, приобретения знаний, формирования умений и навыков. Без памяти невозможно нормальное функционирование ни личности, ни общества. Благодаря своей памяти человек выделился из животного мира и достиг тех высот, на которых он сейчас находится. Дальнейший прогресс человечества без постоянного улучшения этой функции немыслим.

Память есть у всех существ, но наиболее высокого уровня она достигает у человека.

Память связана с воображением, так как приемы, направленные на развитие воображения, одновременно служат совершенствованию их образной памяти, а также ускорению процесса перевода информации из кратковременной и оперативной памяти в долговременную.

***Слайд №15***

**Воображение** – это особая форма человеческой психики, стоящая отдельно от остальных психических процессов и вместе с тем занимающая промежуточное положение между восприятием, мышлением и памятью. Воображение характерно только для человека и странным образом связано с деятельностью организма, будучи в то же самое время самым “психическим” из всех психических процессов и состояний**.**

***Слайд №16***

**5. Игровые задания на коррекцию и развитие различных видов памяти:**

***Слайд №17***

**1) Развитие механической и произвольной памяти**:

№1 Детям демонстрируется карточка, на которой изображены 8-10 предметов. Время показа 10-20 секунд. надо запомнить как можно больше предметов. Карточка убирается. дети воспроизводят предметы по памяти.

№2 Предлагается по памяти описать то, что было изображено на иллюстрации учебника, с которым только что проводилась работа (непреднамеренное запоминание без установки заранее).

№3 На доске в ряд вывешивают 6-8 карточек (геометрические фигуры, предметы, слова и т.д.). Предлагают внимательно смотреть 10-20 секунд на карточки и запомнить их месторасположение. Затем дети на 1 секунду закрывают глаза, а педагог меняет 2 карточки местами или вовсе 1 убирает, а остальные сдвигает. Предлагает определить – что изменилось? (сначала убирают или меняют крайние изображения, а только потом в средине).

№4 На доске в различных ее местах прикрепляются изображение 6-8 предметов, чисел, букв (однородных и неоднородных). Предлагается внимательно рассмотреть, что где находится в течение 25-30 секунд. Затем доску закрывают. Необходимо вспомнить, какие предметы в каких местах доски находились? Упражнение повторяется 2-3 раза (сами объекты меняются, а также их положение). Вместо доски можно брать лист бумаги и мелкие предметы.

№5 Ребенку показывают 6-8 предметов в течение 10-20 секунд, предлагают хорошо их запомнить. Дети закрывают глаза, а педагог раскладывает предметы в разных углах класса, доступных взору. Нужно отыскать их среди массы других предметов (игра «Искатель»).

№6 Предложить ребенку 8-10 предметов и предложить тщательно рассмотреть в течение 30 секунд («сфотографировать»). Заранее предупреждают, что относительно предметов могут быть заданы любые вопросы ( какого цвета карандаши? что сделано из стекла и дерева? и т.д.). Дети должны ответить на разные вопросы, касающиеся просмотренных предметов. Чем неожиданнее вопросы, тем лучше готовятся дети внимательному вглядыванию.

№7 Ученик с закрытыми глазами называет определенные предметы, которые есть в классе (назови все зеленые предметы; назови все предметы круглой формы; сделанные из дерева; самые большие; гладкие и шершавые …), память здесь избирательная.

***Слайд №18***

**2) Развитие слуховой памяти**:

№1 Учитель читает 5-7 слов, не связанных по смыслу, затем повторяет их, пропустив 1 слов, 2 слова. Дети должны восстановить цепочку слов по памяти.

№2 Учитель называет 1-2 слова, не связанных по смыслу и отдает эстафету (мяч) любому ученику, который должен назвать не только слова, но и добавить к ним еще 1 слово, эстафета идет дальше («снежный ком»). Активизируется словарь.

№3 Дети по команде учителя воспроизводят по памяти ряд двигательных действий: «копать землю», «рубить дрова», «шить», «грозит», «прощается» и т.д.

***Слайд №19***

**6. Игровые задания на коррекцию и развитие логических приемов запоминания:**

*развитие логической памяти предполагает предварительную выработку мыслительных действий, направленных на обработку запоминаемого материала, т.е. его классификацию, установлению смысла всех связей и отношений, выделение главных мыслей в рассказе, схематизация, составление плана. Эти действия используются в дальнейшем в качестве способов запоминания или мнемических приемов («мнемос» - память).*

Добавь к слову новое слово: 1-ый ученик называет любое слово (предмет, цифру, букву, геометрическое тело), 2-ой повторяет это слово и добавляет свое из этой же группы, называют до тех пор, пока не названы все слова данной группы. Получается «снежный ком» с логической связью.

Картинка-схема: На доске в столбик крепятся 10-12 картинок с изображениями хорошо знакомых предметов, а на столе учителя лежат карточки с соответствующими схематическими изображениями данных предметов. Игру можно провести по рядам.

Картинка-картинка: на доске крепятся 8 картинок с предметами, а на столе лежат другие картинки, имеющие с первыми смысловые связи (1: трактор, солнце, карандаш, груша, дерево, якорь, цветок, картофель; 2: колесо, лампа, резинка, яблоко, лес, корабль, клумба, книга). Упражнение проводится по рядам в форме взаимно-обратных действий.

Слово-слово: детям предлагают запомнить цепочку из 6-8 слов (холод, молоко, обезьяна, корова, снег, банан). Чтобы лучше их запомнить, требуется предварительно образовать смысловые пары: холод-снег, молоко-корова, обезьяна-банан).

Смысловые ассоциации: предлагают детям слово (курица), к слову необходимо подобрать как можно больше ассоциаций (зерно, петух, цыпленок, яйцо и т.д.).

Схема-слово: ученикам предлагаю схематичные рисунки (погода, время года…), а они составляют рассказ по схеме.

Картинка-рассказ: учитель зачитывает небольшой рассказ, по ходу которого выставляются картинки с изображением отдельных моментов сюжета, т.н. картинный план. Составляют рассказ по серии картинок.

Схема-рассказ: учитель читает рассказ, несложный по сюжету и повествовательного содержания, состоящий из 5-7 эпизодов. По ходу чтения выставляются простые схематичные изображения каждого эпизода рассказа. На основе этой схемы ребенок рассказывает . (колобок)

Пересказ текста по плану: учитель читает небольшой рассказ, состоящий из ряда эпизодов. Затем совместно с детьми каждому эпизоду придумывают заглавие и составляют план рассказа. После этого дети пересказывают.

***Слайд №20***

**Мышление** – это сложный психический процесс, который помогает получать знания, недоступные органам чувств, решать задачи, использовать разнообразные вспомогательные приемы и средства в процессе познавательной деятельности, активно действовать в процессе получения новых знаний.

Речь является основным средством человеческого общения. Без нее человек не имел бы возможности получать и передавать большое количество информации.

*Речь*– это совокупность условных символов, с помощью которых передаются сочетания звуков, имеющих тот же смысл и то же значение, что и соответствующая им система письменных знаков.

Главная функция речи состоит в том, что она является инструментом мышления.

***Слайд №21***

**7. Игровые задания на коррекцию и развитие логического мышления:**

*для развития логического мышления используют приемы сравнения, обобщения и группировки учебного материала. Эти приемы используются при формировании понятий и представления, при их закреплении, дифференциации и общении, в процессе овладения теми или иными знаниями..*

***Слайд №22***

**1-ая группа: Логические операции, осуществляемые на уровне представлений**

Характеристика предмета по заданным признакам: детям предлагают дать словесное описание предмета, руководствуясь алгоритмом или схемой описания (предмет: цвет, материал, форма, величина, свойства, вид). Яблоко – красное, круглое, большое, сладкое, сочное, для варенья, фрукт*.*

Узнавание предметов по описанию: ученики должны определить предмет, спрятанный за ширмой, задавая учителю вопросы относительно свойств и качеств предмета по образцу (см. схему описания выше). Либо: детям предлагают определить предмет по описанию в виде готовой книжной загадки или придуманной самими детьми.

Сравнение предметов: предлагают сравнивать предметы, противопоставляя их один-другому пол ряду признаков (грач черный, а воробей - …; грач крупная птица, а воробей - …; грач – перелетная птица, а воробей - …). Либо дети самостоятельно находят признаки, сравнивая предметы попарно (роза-василек, платье-туфли, тетрадь-книга).

Группировка предметов по их основным свойствам: детям предлагаются карточки с изображением 4-х предметов, три из которых принадлежат одной группе, а 4-ый - лишний. Это можно провести как на геометрическом материале, так и на буквах (гласные-согласные), словах и т.д.

Классификация предметов по заданному (видовому, родовому) признаку: можно проводить на любом предметном материале (одежда, мебель …).

Сериация (упорядочивание) объектов: требуется найти закономерность в расположении объектов, упорядоченных по одному признаку и размещенных в ряд. Для этого можно использовать задания, в которых к уже упорядоченным по этому признаку объектам необходимо добавить еще один такой, чтобы он не нарушал их закономерности (числовые последовательности, рисунки, слова, объекты, признаки и т.д.).

***Слайд №23***

**2-ая группа: Логические операции, осуществляемые на уровне конкретных понятий**

Сформированность понятий: предлагают назвать одним словом ряды конкретных понятий (платье, пальто, брюки – одежда).

Конкретизация понятий: предлагают назвать объекты, входящие в понятия более широкого объема (птицы – перелетные, зимующие…).

Определение конкретных понятий: предлагают дать определение знакомых конкретных понятий, ориентируясь на существенные признаки (яблоня – это дерево, на котором растут яблоки).

Сравнение понятий: предлагают сравнивать между собой конкретные понятия 9утро-вечер, растения-животные, дождь-снег…).

Исключение понятий: предлагают 5 слов, 4 из которых объединяются родо-видовым понятием, а 5-ое – нет. Необходимо найти это лишнее слово: береза, сосна, дуб, сирень, ель (дерево-куст).

Выявление общих понятий: предлагают подобрать слова, имеющие общеродовые признаки, т.е. имеющие логические связи с определенным обобщающим словом: **река:**берег, рыба, рыболов, тина, вода.

Смысловое соотношение понятий: предлагают завершить неоконченное утверждение самостоятельно: дом-кирпич, стакан - …?

Смысловая сериация: предлагаются задачи, в которых заданы определенные отношения между объектами. По одному известному признаку надо ответить на вопросы: дружили три девочки – Катя, Маша, Таня. Катя училась лучше Тани, а Таня училась лучше Маши. Кто учился лучше (хуже) всех?

***Слайд №24***

**8. Игровые задания на коррекцию и развитие способности действовать в уме:**

Ребусы (буквы, картинки + апостров);

Анаграммы (предлагаются картинки + буквы);

Кроссворды (по теме занятий);

Зашифрованные слова: предлагают ряд последовательно расположенных картинок с изображением предмета. Требуется из названия каждой картинки выделить 1-ый звук, из которых получится новое слово.

***Слайд №25***

**9. Игровые задания на коррекцию и развитие умения рассуждать:**

Бывает-не бывает: предлагают рассмотреть картинку и модель ситуации, которая в реальной жизни не встречается, надо ответить, почему так не бывает.

Зачем и почему? учитель задает вопросы, а дети на них должны логично ответить. Вопросы могут быть на: угадывание, додумывание, предположение, выяснение причины, выяснение смысла, принятие решения, планирование действий.

Причина-следствие: учитель рассказывает о событии одним предложением (Дети бросили в лесу зажженную спичку.). Ученики должны придумать и описать возможные последствия этой ситуации. Либо: учитель называет следствие, а дети выясняют варианты причин (В лесу начался пожар.).

Рассказ по алгоритму: учитель предлагает детям последовательность описания событий: кто – что – где – зачем – как – когда - …

Пословицы: предлагают простые пословицы, дети дают свое объяснение смысла.

Логические задачи: что тяжелее 1 кг железа или 1 кг ваты?

Важно сочетать разные методы, но учитывать особенности учеников (в зависимости от дефектной зоны и ведущего анализатора), это определяет педагогом путем наблюдения за учениками. В зависимости от характера учебного материала и особенностей его усвоения школьниками учитель выбирает те или иные методы для конкретного урока.

***Слайд №26***

Все перечисленные характеристики психологических процессов должны представлять функциональное единство, и их разделение является чисто экспериментальным приемом. Наряду с этим в наши дни все более развивается системный подход к их изучению.

Полноценное развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия и речи во многом зависит от определенных условий, среди которых особое значение имеет игра.

Человек по своей биологической сути является существом разумным, то есть понимающим смысл своего существования и умеющим осознанно реализовывать его в своей жизни. Такой статус приобретался человеком длительной отработкой навыков поведения, путем приучения к определенным действиям. Человек выжил и достиг высокой ступени развития потому, что хотел выжить и учился искусству выживания самостоятельно. На раннем этапе развития человечества для передачи опыта достаточно было показать действия, направленные на сохранение жизни. Те, кто этот опыт не перенимал, погибали. И в подсознании человека укоренилось стремление к знаниям, которые помогут ему выжить. По мере усложнения жизни усложнялись и способы передачи опыта для его дальнейшего применения. Но самым эффективным остался самый понятный и простой способ: показ действий учителем, повторение их учеником и получение результата повторения. Сегодня этот способ мы называем игрой.

*Игра*– самостоятельная форма деятельности людей, имитирующие те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса.

***Слайд №27***

Великий русский педагог К.Д. Ушинский писал: «В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями». Игровая деятельность – одно из самых удивительных и еще не понятных до конца явлений в развитии живых существ. Игра неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. В науке было предложено несколько теорий игры, пытавших разгадать эту мысль. Одна из них сводила игру к разряду накопившейся энергии в молодом существе, которая не находит себе выхода и употребления на естественные надобности. Эта теория видит в игре не случайную прихоть, забаву, но важную жизненную необходимость.

Американский философ Герберт Спенсер считал, что игра является способом изживания накопившейся у ребенка энергии, которую некуда больше девать, потому что от деятельности по удовлетворению своих потребностей он освобожден взрослыми.

Другая теория, которая усматривает биологическую полезность игры в том, что она – как бы естественная школа воспитания.

Бюллер говорил, что к игре понуждает удовольствие, которое организм получает от своего функционирования. Гроссутверждал, что игра – это форма подготовки к будущей деятельности. Дьюидоказывал, что игра представляет собой реализацию ребенком видов поведения, приобретенных на основе инстинктов, подражания и научения. Австрийский психолог Зигмунд Фрейд полагал, что игра – это способ символического удовлетворения ребенком его реально неудовлетворенных желаний.

Советский психолог Л.С. Выготский полагал, что игра вырастает из противоречия между социальными потребностями и практическими возможностями ребенка, и видел в ней ведущее средство развития его сознания.

Некоторые психологи считали, что корень игры – просто инстинкт подражания, а другие видели в ней способ освоения ребенком реальности. Игра - это всегда удовольствие, а значит - отсутствие насилия. «Знания, даваемые насильно, душат разум», - сказал Анатоль Франс. Соглашаясь с ним, можно сказать, что играя, человек приобретает новый социальный опыт, самореализуется, расширяет границы своего разума, познает окружающую действительность.

*Игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии*..

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно.

Игра - это *вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением*.

Игра является и средством первоначального обучения, усвоения детьми «науки до науки». В игре дети отражают окружающую жизнь и познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления. Используя игру как средство ознакомления с окружающим миром, педагог имеет возможность направить внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем он питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний для обогащения содержания игры, а через игру, в процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление делать что-то, узнавать искать, проявлять усилие, и находить, обогащает духовный мир детей. А это все содействует умственному и общему развитию.

Ценность игры как воспитательного средства заключается и в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры. Таким образом, при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания, средством развития познавательных способностей детей.

**Итак, игра является ведущим видом деятельности для развития познавательных способностей у детей. *Игра - самостоятельная форма деятельности людей, имитирующие те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса.*Она учит, формирует, изменяет, воспитывает.**

***Слайд №28***

**Игра, как писал выдающийся советский психолог Лев Семенович Выготский, ведет за собой развитие. Это позволяет сделать вывод – игра имеет большое значение и играет огромную роль в развитии детей с ОВЗ.**