**Использование дидактических игр в коррекционно-развивающей работе.**

Дидактическая игра - эффективная форма проведения занятий в группе в коррекционной школе, поскольку наиболее прочны те знания, которые приобретались с заинтересованностью. Дети вовлекаются в игру и не обращают внимания на то, что в её процессе им приходится решать серьезные задания. Атмосфера такого занятия позволяет школьнику проявить свои способности в большей мере, чем на стандартном занятии. Включение в занятие дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету, к усвоению ими новых знаний.

 В основе любой игровой методики, проводимой на занятиях в группе, лежат следующие принципы:

- актуальность дидактического материала (актуальные формулировки задач обучения детей на данном этапе, наглядные пособия и др.) помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений.

- коллективность позволяет сплотить школьный класс в единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребёнку, и зачастую - более сложные.

- соревновательность создает у ребят стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой.

 Мы различаем дидактические игры по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли педагога. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но чёткая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В такой классификации, основанием которой является содержание обучения и воспитания, мы представляем следующие типы игр:

**-** игры по сенсорному воспитанию;

- словесные игры;

- игры по ознакомлению с природой;

- по формированию математических представлений и др.;

 Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками;

- настольно - печатные игры;

- словесные игры;

- псевдосюжетные игры.

 По характеру познавательной мы классифицируем дидактические игры по следующим группам:

- игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу;

- игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания;

- игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним;

- игры, включающие элементы поиска и творчества.

 Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей.

 Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

- Игры - путешествия.

- Игры - поручения.

- Игры - предположения.

- Игры - загадки.

- Игры - беседы (игры-диалоги).

 Игры - путешествия имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Игра - путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Всё это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Роль педагога в такой игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

 Игра-путешествие по теме: "Наши встречи с математикой". Игру желательно провести в окрестностях школы, проложив маршрут так, чтобы можно было посетить несколько разных магазинов, пройти мимо домов разной высоты, перейти или хотя бы посмотреть на улицы разной ширины. Во время путешествия дети измеряют отдельные, выбранные воспитателем отрезки пути шагами, считают повороты налево и направо. Воспитатель при участии детей составляет план пройденного пути. Целью данного занятия является ознакомление с понятием натурального числа и формирование абстрактного мышления – предметы в мире отличаются, но их количество можно выразить через те же самые числа.

 Игра-экскурсия по теме "Ориентация в пространстве". Занятие проводится на свежем воздухе или в помещении, которое позволит назвать большое количество предметов в любом названном воспитателем направлении: слева, справа, сзади, спереди, вверху, внизу, перед, за. Группа разбивается на 2 команды, которые попеременно называют предметы, расположенные в заданном направлении. Команда, которая не смогла назвать предмет, отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются. В процессе игры желательно несколько раз менять местоположение команд, что позволит рассмотреть положение предметов с разных позиций. Целью данного занятия является ознакомление с основными координатами пространства.

 Игра-экскурсия "Геометрия вокруг нас". Игру можно провести, следуя по тому же маршруту, который был использован на первом занятии, но теперь основное внимание сосредотачивается на форме окружающих предметов, среди которых дети стараются найти похожие, а также на поиске в объемных предметах знакомых плоскостных фигур (кругов, многоугольников разной формы и т.д.). Целью данного занятия является ознакомление с понятием формы, и формирование абстрактного мышления – предметы в мире отличаются, но их форму можно свести к определенному набору фигур.

 Игра-путешествие на тему "Зачем людям нужны числа". Занятие проводится в окрестностях школы по маршруту, на котором ученики могут увидеть различные объекты, в которых использованы числа (номера домов, шкалы весов, цены товара и т.д.). При проведении занятия мы используем стихотворение:

Негаданно-нежданно

Нагрянула беда:

Все числа потерялись,

Исчезли без следа.

Как дом или квартиру

Без номера найти?

И к другу в день рожденья

Вовремя прийти?

Ведь стрелка не покажет

Нам время на часах,

И сколько весят фрукты,

Не видно на весах.

Отныне заблудиться

Не стоит и труда:

Автобус без маршрута

Уходит в никуда.

 Целью данного занятия является ознакомление с понятием натурального числа, и формирование абстрактного мышления – предметы в мире отличаются, но их количество можно выразить через те же самые числа.

 Игра-экскурсия на тему "Линии вокруг нас". Игру желательно провести там же, где проходило занятие 3, но сосредоточить внимание на поиске линий, как части рассматривавшихся на нем объемных и плоскостных объектов. Целью данного занятия является ознакомление с понятием линии, и формирование абстрактного мышления – предметы в мире отличаются, но их форму можно свести к определенному набору линий.

 Игра - путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В игре - путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

 Игры - поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: “Проверь домашнее задание у Незнайки”.

 Игры - предположения “Что было бы..?” или “Что бы я сделал...”, “Кем бы хотел быть и почему?”, “Кого бы выбрал в друзья?” и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

 Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии “Что было бы..?” или “Что бы я сделал...”. Игровые действия определяются задачей и требуют от воспитанников целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: “Кто быстрее сообразит?”.

 Игры - загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

 Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

 Игры - беседы (диалоги). В основе игры - беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре - беседе педагог часто идёт не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Ценность игры - беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных познавательных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра - беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы воспитателя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

 Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике в обучении и коррекционно-развивающей работе с детьми младшего школьного возраста наиболее часто нами используются указанные игры либо в “чистом” виде, либо в сочетании с другими видами: подвижными, сюжетно-ролевыми и другими. После проведения каждой игры мы делаем анализ. Он направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении, характере детей, и значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новым материалом в последующей работе.

 Принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью.

 Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Отсюда следует, что знание методики проведения дидактических игр играет очень большую роль в развитии познавательных интересов обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. Целесообразность использования дидактических игр на различных коррекционно-развивающих занятиях различна. В процессе игры у учащихся вырабатывается целеустремленность, организованность, положительное отношение к учёбе.

 Таким образом, вся воспитательная работа в группе, направленная на внедрение различных игровых методик, сдвигается от научения к созданию условий, дающих детям возможность развивать свой познавательный интерес через игровые ситуации, условий, способствующих коррекции поведения ребенка.

  **Дидактические игры**

 **Волшебный магазин**

На доске с помощью аппликации (рисунка) изображен «магазин», в котором продаются приятные переживания: любовь, удача, успех, радость, честность, милосердие, нежность и др. Дети рассматривают «товары», им предлагаются два варианта для направления действий:

1-й вариант: «Что бы ты хотел купить?»

2-й вариант: «Если у тебя есть какие-то недостатки, неприятности, можешь обменять их на то, что есть в нашем магазине».

По тому, что выбирает ребенок, можно судить о его ценностях, понимании «что хорошо, что плохо», сделать вывод о том, может ли он правильно оценить себя, осознать свое «Я». Младший школьник только включается в процесс самопознания, поэтому воспитатель может провести с детьми предварительную беседу, которая сориентирует их, облегчит им исследование.

**Что «живет» в произведении?**

Детям предлагаются три художественных произведения: сказка «Золушка» Ш. Перро, иллюстрация к русской народной сказке «Кот, петух и лиса» Е. Рачева, музыкальные произведения «Дюймовочка» и «Бармалей» С. Слонимского. Можно предложить другие произведения. Задаются вопросы: что «живет» в этих произведениях: мир добра или зла, любви или ненависти? Как ты это определил, узнал?

*Качественный анализ* понимания общечеловеческих ценностей*,* отраженных в художественных произведениях, определялся обозначением таких признаков, как: *образ*, отражающий добро и любовь, зло и ненависть, *качества характера героя*, и *действия героя,* проявляющего добро, любовь или злость*,* ненависть по отношению к другим.

*Количественная оценка* выраженности ценностно-ориентационного компонента осуществлялась по трехбалльной системе: высокая степень выраженности – обозначение трех и более признаков (образов, действий, качества характера) – 2 балла; выражено относительно – обозначение двух признаков с помощью взрослого – 1 балл; выражено слабо – обозначает с помощью взрослого только один признак – 0 баллов.

**Измени сказку**

(Определяет способность детей к литературному творчеству)

Детям предлагается видоизменить известную им сказку Ш. Перро «Красная шапочка», придумать разные способы, варианты, как помочь Красной шапочке быстрее добраться до бабушки и преградить путь волку. Можно использовать любую знакомую детям сказку.

*Качественная оценка* осуществляется на основе следующих критериев:

 - отношение к творчеству (мотивация к творческой деятельности, включенность, устойчивость интереса, увлеченность процессом, нацеленность на результат, способность вхождения в воображаемую ситуацию);

- владение способами творческих действий (внесение дополнений, вариаций в знакомый материал, включение новых элементов, комбинирование имеющихся, самостоятельный поиск наилучшего решения, импровизация, нахождение нестандартных, оригинальных решений);

- качество и знаковое выражение продукта творчества (нахождение адекватных выразительных средств воплощения образов, разнообразие цвета, формы, линий, новых персонажей, ролевой речи, необычной сюжетной линии, своеобразие манеры).

*Количественный анализ* осуществляется по трехбалльной шкале оценки: высокая степень выраженности мотивации, способа творческого действия, знакового выражения продукта – 2 балла; относительная, средняя степень выраженности (внесение только элементов творчества, наличие поддержки взрослого) – 1 балл; слабая, низкая степень выраженности творчества (репродукция сказки) – 0 баллов.

**Плохо – хорошо**

Воспитатель называет различных сказочных персонажей, дети реагируют хлопком: если персонаж положительный – два хлопка, если отрицательный – 1хлопок.

Волк, Красная шапочка, Бармалей, доктор Айболит, кот Базилио, Буратино, папа Карло, Морозко, Иван-царевич, Баба Яга, Кощей Бессмертный, сестрица Аленушка, Кот в сапогах.

**Характер**

Детям предлагаются карточки со словами, обозначающими различные стороны характера: доброта, предательство, глупость, лень, сила, лживость, ум, справедливость, честь, наглость, правдивость, милосердие, благородство.

Нужно вычеркнуть качества, от которых надо избавиться, аргументировать свой выбор.

**Мудрые пословицы**

1-й вариант: парные карточки с разбитыми на две части пословицами. Нужно найти две части одной пословицы и соединить их.

2-й вариант: карточки с пословицами, в которых пропущено ключевое слово. Нужно вставить правильно недостающие слова.

- Лучше горькая правда, чем сладкая ложь.

- Сам погибай, а товарища выручай.

- Не будет добра, коль между друзьями вражда.

- Не рой другому яму, сам в нее попадешь.

- Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

- Красна изба углами, а человек – делами.

- Делу время – потехе час.

- Как аукнется, так и откликнется.

- Человек без друзей, сто дерево без корней.

- Терпенье и труд все перетрут.

**Как поступить?**

Воспитатель показывает сюжетные картинки или описывает ситуации:

- мама несет тяжелые сумки, рядом идет мальчик с руками в кармане;

- ребята едут в общественном транспорте, сидят на креслах, рядом стоит пожилая женщина;

- дети идут по улице и едят сладости, а обертки бросают на тротуар;

- маленькая девочка споткнулась и упала, рядом стоят ребята постарше и смеются.

Дети должны обсудить ситуации, выбрать правильное их решение, аргументировать свой ответ или подобрать правильную картинку, на которой ситуация исправлена, обсудить содержание выбранной картинки.

**Фотограф**

Воспитатель читает небольшой отрывок из любого рассказа, дети должны описать предмет или действующее лицо из этого отрывка, как по фотографии: размер, форма, цвет, возраст и т.п.

По тому, какое описание дали ученики, можно судить об их настроении в данный момент, о том, какое впечатление произвело на них содержание отрывка, об их отношении к персонажу или предмету, который они описывали.

**Язык животных**

Ребенок загадывает какое-нибудь животное из любой сказки и произносит звуки, из числа тех, что издает этот персонаж. Например, «ку-ку», «ку-ка-ре-ку», «му-у-у…», и т. д. Остальные угадывают, кто так «разговаривает», какое животное имеется в виду. Если животное угадано, нужно назвать сказку, где оно встречается, автора и охарактеризовать этот персонаж.

Кто дал более полный ответ, тот загадывает следующее животное.

**Письма героям книг**

Эта игра развивает доброту и понимание, навыки письма. После прочтения какой-либо сказки детям предлагается написать письмо герою этой сказки. Например, после прочтения русской народной сказки «Лиса и Петух» ребята пишут письмо Зайчику, у которого Лиса отобрала лубяную избушку.

Когда письма будут написаны, почитайте их вместе, обсудите их содержание, похвалите за отзывчивость и сопереживание.

**Письмо самому себе**

Игра позволяет взглянуть на себя со стороны и узнать «золотое правило»: «Поступай с другими так, как хотел бы, чтобы они поступали с тобой». Кроме того, игра учит писать письма.

Ребенку предлагается написать самому себе такое письмо, какое он хотел бы получить (от того, от кого хотел бы получить, или вообще от кого-нибудь).

Прочитайте все письма и побеседуйте с детьми на тему «золотого правила», о том, чего мы хотим от людей и как должны по отношению к ним поступать.

**Наводка**

Игра учит понимать друг друга. Дети разбиваются на пары, садятся друг против друга по диагонали. Команды загадывают название какого-нибудь известного литературного произведения или литературного героя. Они сообщают его на ухо одному из игроков из противоположной команды. Вторые игроки команд должны угадать задуманные слова. Побеждает тот, кто сделает это первым. Но чтобы второй игрок угадал задуманное, первый игрок дает «наводку», то есть говорит какое-то слово, близкое к задуманному. «Наводки» и попытки угадать осуществляются по очереди.

В этой игре побеждает тот, кто лучше знает партнера по команде, кто сможет подобрать «наводку», которая была бы ему понятна.

**Повторяйка**

Игра тренирует память, учит запоминать слова, развивает творческие способности.

Играет вся группа. Первый ребенок говорит какое-то слово. Второй повторяет это слово и добавляет свое. Третий повторяет первое и второе слово и добавляет третье. Кто из игроков собьется, тот проиграл. Так получаются предложения и даже мини-сочинения.

**Литературное «Поле чудес»**

Ведущий загадывает литературного героя или название какого-либо произведения и пишет на бумаге черточки вместо букв. Значение задуманного объясняется не полностью.

Играющие имеют право назвать по очереди свою букву. Если в слове есть эта буква, она вписывается вместо черточки на свое место. Вместо буквы играющий может назвать слово целиком. Если он не ошибся, то выигрывает и становится новым ведущим.

После того, как слово угадано, все рассказывают, что они знают о задуманном (дают характеристику героя или анализ произведения). Беседа о задуманном может быть построена на наводящих вопросах. Тот, кто угадал слово, становится следующим ведущим, а тот, кто больше о нем рассказал, говорит первую букву в следующий раз.

Если слово не угадано после двух кругов, ведущий раскрывает «секрет». В следующем круге тогда он остается ведущим.

**Буриме**

Игра тренирует поэтические навыки. Берут толстый том стихов. Раскрывают на какой-то странице. Выписывают рифмы каких-нибудь стихотворений (стольких, сколько ребят участвует в игре). Затем бумажки с рифмами скручивают в свиток так, что остается видна лишь одна (вариант – две) первая строчка, точнее, заканчивающее ее слово. Бумажки раздают всем играющим. Они вписывают свои строчки.

Затем бумажки передают по кругу следующим играющим. У каждого играющего в каждый момент есть своя бумажка-свиток. Они разворачивают следующую строчку (строчки) и заполняют их. И так далее до конца стихотворения.

Потом все вместе читают получившуюся чепуху. И сравнивают с «оригиналом», со стихами, откуда были взяты рифмы.

**Угадай фразу**

Игра учит пониманию контекста, в котором произносятся те или иные слова. Ведь в реальных диалогах произносится лишь часть слов. Если научиться угадывать «недосказанное», то вы лучше будете понимать окружающих людей и их поступки.

Ведущий берет какую-нибудь книгу (лучше литературную классику) и читает начало какой-нибудь фразы. Остальные пытаются угадать ее продолжение. Через некоторое время ведущий читает загаданную фразу до конца, и все играющие могут сравнить то, что было сказано ими, с настоящим окончанием фразы.

Тот, кто угадывает конец фразы (или почти угадывает), получает очко.

Можно читать не начало, а конец фразы. Сначала ведущий должен выбирать задания попроще, чтобы ребятам было интересно играть.

**Опечатка**

Игра на внимательность и критичность. Играют две команды.

Сначала подготовка: каждая команда берет текст какого-нибудь известного литературного произведения, затем в нем нужно убрать только одно слово в одном предложении, чтобы смысл поменялся.

Измененные тексты переписываются и отдаются соперникам. Их задача – найти и исправить «опечатку».