2014 – 2015**уч.г.**

**доклад по самообразованию**

***Тема: «Использование игровых моментов и дидактических игр на индивидуальных занятиях по РСВ и ОП».***

**доклад подготовила учитель-дефектолог Колосовская А. В.**

***Использование игровых моментов и дидактических игр на индивидуальных занятиях по РСВ и ОП.***

Игра – эффективное средство в работе с детьми.

 «Игра ... без активной деятельности – всегда плохая игра» – нельзя забывать этих слов Макаренко. Игра увлекает, если она связана с выдумкой, сообразительностью, с применением усилий.

 Она является уникальным средством всестороннего развития личности ребёнка с недостатками слуха, источником усвоения самых разнообразных знаний и умений, является эффективным способом его обучения, средством формирования навыков словесной речи и слухового восприятия. В то же время игровые приёмы освобождают младших школьников от утомительной, неестественной для их возраста длительной неподвижности на занятии и помогают чередовать виды речевой работы.

 Необходимо учитывать уровень общего и речевого развития ребёнка для правильного подбора специальных дидактических материалов, технических и наглядных средств, чтобы получить максимальную пользу от игры.

 Эффективность работы определяется умением подобрать необходимый для каждого конкретного случая свой игровой момент. Нельзя превращать индивидуальные слуховые занятия в сухие, оторванные от жизни личности ребёнка упражнения, заменять живой педагогический процесс нудной дрессурой.

 Дидактическая игра, как форма обучения ребёнка, содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Сурдопедагог одновременно является и учителем и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся.

 Используя дидактическую игру, педагог достигает положительных результатов в закреплении и обогащении знаний детей с нарушением слуха с меньшими усилиями, так как дети в ходе игры решают умственные задачи в занимательной форме.

 Внимание ребёнка приковано к игре, к выполнению игровых задач, а между тем он преодолевает трудности, переносит имеющиеся знания в новую для него обстановку, учится оперировать имеющимися знаниями в изменившейся обстановке, одновременно непроизвольно активизируется познавательная деятельность, волевое усилие, настойчивость в выполнении цели. Дидактическая игра создаёт приподнятое эмоциональное настроение, так как она доступна, понятна, интересна ребёнку. Положительные эмоции, возникающие во время игры, активизируя деятельность школьника, обеспечивают решение задач, которые

связаны с развитием произвольного внимания, памяти и т.п. Дети непринуждённо переживают радость от процесса игры, чувство удовлетворения от решения игровых задач. В процессе игры удаётся привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обычных неигровых условиях их могут не интересовать.

При проведении дидактических игр нужно считаться с индивидуальными особенностями детей: слабым давать более лёгкий речевой материал, а сильным – более трудный. При подборе игр надо учитывать элемент занимательности, интерес к её содержанию и ясность цели. Игры полезны лишь тогда, когда доставляют радость, удовольствие.

 Игры не должны быть длительными по времени, они должны проводиться в неторопливом темпе, чтобы ребёнок имел возможность понять задание, осознанно исправить возможную ошибку, а педагог – помочь ему в этом. Игра должна быть живой, интересной, заманчивой для ребёнка. В игре необходимо добиваться речевого участия ребёнка, развивать у него навык самоконтроля за речью и стремление правильно выполнять речевое задание, поощрять детскую инициативу.

 В процессе игры учитель принимает непосредственное участие (степень его участия определяется речевыми возможностями ребёнка, задачами и условиями игры): по ходу игры вносит необходимые коррективы и поправки в речь ученика, а в заключение обязательно его поощряет.

 За последние годы методические игры всё решительнее завоёвывают симпатии педагогов. Появился целый цикл творческих игр, развивающих познавательные процессы детей и, что не мало важно, словесную речь.

 На своих коррекционных занятиях я использую разные игровые моменты и дидактические игры. Некоторые из них я вам представляю.

 **Дыхательные упражнения в игровой форме, направленные на выработку плавной, длительной, непрерывной воздушной струи, идущей посередине языка.**Это такие дыхательные игровые упражнения, как «Подуй на кораблик», «Загони мяч в ворота», «Загони машину в гараж», «Сдуй самолёт», «Сдуй бабочку» и т.д.

 **Артикуляционное упражнение «Дятел».** Упражнение способствует укреплению мышц кончика языка, вырабатыванию подъёма языка вверх и умению делать кончик языка напряжённым.

Упражнение проходит в игровой форме. Ребёнок, видя, как дятел клювом быстро стучит (игрушка-дятел на железной палочке, при прикосновении к ней, начинает стучать клювом и опускатья вниз), с удовольствием начинает повторять движения языком , подражая дятлу.

**Развивающая игра «Фигурки из счётных палочек».** Ученик выкладывает фигуру из счётных палочек по образцу.Усложнённый вариант игры.

**Задания:**

- внимательно посмотреть на картинку, запомнить её, закрыть;

- выложить из счётных палочек такую же картинку;

- проверить (если присутствует ошибка или задание не доделано, после проверки закрываем образец и доделываем задание, затем снова проверяем).

**Игра «Узнай букву».**Перед учеником раскладываются карточки, с приклеенным горохом буквами. Учитель дает одну карточку-букву и говорит, что необходимо сделать (закрыть глаза, потрогать определенную карточку-букву, сказать, какая это буква).Аналогично проходит игра с вырезанными буквами.

**Игра «Волшебный мешочек».**Используются объёмные цифры, вырезанные буквы. Ученику предлагается найти определённую цифру или букву, проговорить её.

**Игра «Послушай, повтори, найди и покажи».**Перед учеником лежат картинки с определённым звуком, который автоматизируем, а карточки с названиями картинок лежат с другой стороны в перепутанном порядке. Учитель сначала называет слово за экраном, и лишь потом, если ученик неправильно его произнес или не услышал, убирает экран и воспроизводит слово на слухо-зрительной основе. После этого, ученик проговаривает слово и ищет карточку с определенным словом, затем подкладывает карточку к картинке.

Используя такой вид материала, можно добавить и другие игры. Например: при автоматизации звука «Ы» («И»), как и при автоматизации других звуков, можно не только использовать слова на слух и слухо-зрительно, подкладывая карточки к картинкам, но и выполнять другие задания:

-найти букву «Ы» («И»); посчитать сколько букв «Ы» («И»);

-найти слог с буквой «Ы» («И»); посчитать сколько слогов с буквой «Ы» («И»).

***Игра «Перепутались слова».***Карточки со словами меняются и не соответствуют картинкам. Ученик должен найти ошибку и исправить её (поставить карточки со словами на свои места).

***Игра « Что пропало?».***Закрываются цветной карточкой (цветными карточками) картинки со словами. Ученик должен вспомнить и назвать, какие картинки закрыты.

**Игра «Найди различия».** Игра развивает зрительное восприятие, внимание, память, логическое и пространственное мышление, а также связную речь.

*Усложняем игру.****Игра «Сложи картинки. Найди различия».***

*Ученику предлагаются маленькие карточки, которые ему необходимо сложить, чтобы получилась картинка. Если ребёнок затрудняется, необходимо обратить внимание на то, что у каждой картинки есть свой контур. Когда картинки будут собраны, нужно сравнить их между собой, указав признаки сходства и различия.*

**Игра «Загадочные животные».**

 *Занимаясь по ней, ученик не только развивает внимание, зрительное восприятие, память, воображение, связную речь, но и закрепляет знания о животных и их частях тела.*

**Игра «Что перепутал художник».**

Занимаясь по ней, ученик развивает внимание, зрительное восприятие, память, связную речь. Ребёнку предлагается найти на сюжетной картинке всё, что напутал художник (на каждой картинке несколько ошибок).

**Игра «Найди слова».**

Перед учеником карточка с разными буквами. Ученику необходимо среди этих букв найти слова, проговорить их и подчеркнуть.

**Игра «Озорные буквы».**

Ученику необходимо найти и написать буквы по порядку, прочитать полученное слово.

**Игра «Прочитай по первым буквам».**

Ученику необходимо из первых букв, имеющихся картинок, составить слово.

**Игра «Прочитай по последним буквам».**

Ученику необходимо из последних букв, имеющихся картинок, составить слово.

***Игры с прищепками.***

 

**Игра «Собери слово».**

 Ученику необходимо найти одинаковые, предложенные учителем буквы на прищепках, составить из этих букв слово, правильно его воспроизвести и найти соответствующий контур из предложенных контуров, показать его.

*Также игру с прищепками можно усложнить.*

Ученик на слух или слухо-зрительно слушает звуки (по одному), проговаривает их, находит буквы на прищепках, составляет слово, показывает соответствующий контур.

*Игры с прищепками можно использовать при работе с математическим материалом.*

Ученик на слух или слухо-зрительно слушает математический материал, находит его на прищепках, проговаривает и выкладывает на деревянный шпатель.

В заключении хочется сказать, что игра – это не самоцель, а средство воздействия на ребёнка, звено в общей системе обучения и воспитания. Поэтому игра, проводимая с конкретной целью, всегда должна сохранять положительно воздействующий заряд на все стороны психофизического развития ребёнка.

***Спасибо за внимание.***