**Статья «Коррекция недостатков интеллектуальной деятельности через игровые формы деятельности»**

**Полюшкина Марина Васильевна**

**КГУ «СШИ №7»**

**Управления образования Карагандинской области**

Воспитание познавательных процессов ребенка с ОВР осуществляется в системе коррекции его личности в целом: в процессе учебной деятельности, во время занятий по труду, на экскурсиях в природу, во время игр.

Игра, как средство коррекции недостатков развития аномального ребенка имеет огромное значение.

Игры могут быть использованы для коррекции целого ряда познавательных процессов (наблюдательности, зрительной памяти, воображения), дефектов сенсорной и эмоционально-волевой сферы, моторики. Чтобы суметь подобрать необходимые в том или ином случае игры, учителю важно знать, возможно, детальнее природу и характер дефекта, особенности личности ребенка, его положительные стороны, потенциальные возможности.

Следует иметь в виду, что многие умственно отсталые дети не умеют играть. Можно рекомендовать учителям следующий (примерный) порядок обучения детей игре:

а) показ ребенку некоторых манипуляций с игрушкой;

б) показ ряда движений при обучении подвижной игре;

в) самостоятельная игра ребенка.

Вначале детям предлагают легкие, вполне доступные им игры. Успешное выполнение игрового задания обычно поощряется учителем, что радует ребенка, доставляет ему удовольствие, а главное - таким путем у детей постепенно возникает устойчивый интерес к играм, чувство уверенности в своих силах.

К проведению корригирующих игр с группой учащихся учитель должен хорошо подготовиться: усвоить методику проведения игр, продумать их последовательность и место в игре каждого ученика, подобрать необходимые материалы (игрушки, предметы), которые потребуются в ходе игры.

Важно, чтобы игры были доступны детям, находились в “зоне их ближайшего развития”, только тогда они вызовут интерес у учащихся.

Все данные об использовании корригирующих игр и эффективности их применения учителю необходимо систематически вносить в дневник индивидуального сопровождения. Об играх, содействующих развитию зрительных, слуховых, осязательных ощущений, глазомера. Экспериментально-психологические исследования обнаружили ряд особенностей в области ощущений и восприятий умственно отсталых детей: недостаточную дифференцированность в области зрительных ощущений, своеобразие в различении цветовых оттенков, замедленный темп восприятий, сужение объема воспринимаемого материала. Найдены также некоторые особенности в области слуховых, осязательных и других видов ощущений.

Учитель имеет много возможностей для формирования полноценного чувственного познания ребенка. Он может, например, во время экскурсии обратить внимание детей на радугу, ее цвета, а вернувшись в класс, подобрав вместе с детьми цветные палочки, составить “радугу”. Летом в лагере во время прогулки в лес можно предложить такую игру: найти как можно больше листьев, которые отличались бы друг от друга оттенком (от бледно – зеленого до темно – зеленого). Учитель может привлечь внимание детей к голосам птиц, животных, к звукам, издаваемым насекомыми и т.п. (карканье вороны, воркованье голубя, щебетанье синицы, стрекотанье кузнечика, кваканье лягушки). Еще лучше эти звучания записать на диск, а в часы досуга провести игру: “Узнай, чей голос?”

Такие же игры – упражнения могут быть проведены по определении запахов, например, с закрытыми глазами дети учатся различать запахи сосновой хвои и ромашки и т.п.

Узнай товарищей по их голосам. Стоящий спиной к классу ученик угадывает своего товарища по произнесенной фразе “Узнай мой голос!”. Задача усложнится, если двое играющих одновременно произносят: “Попробуй узнать наши голоса”.

Узнай запах. Участники игры по очереди подходят к столу, на котором лежат 10 спичечных коробок. В каждой коробке спрятана или апельсиновая корочка, или кристалл нафталина, вата, смоченная керосином, кусочки лука, дольки яблока, чеснока и т.д. Играющий записывает у себя на бумаге название каждого узнанного по запаху предмета. Выигрывает тот, кто узнал больше запахов.

Определи на ощупь. С завязанными глазами ощупав различные предметы (кусочки бумаги, клеенки, шерстяной, бумажной или шелковой ткани, резину и т.п.) надо постараться безошибочно их назвать. Можно предложить другую серию предметов, например, игрушки (гуся, собаку, медведя, кубики, шишку, куклу, игрушечную мебель и т.п.)

Вариант игры. Играющему на ощупь надо определить десять предметов (резинка, кусочек мела, игрушечный грибок, бутылочки и др.), лежащих в мешочке из хлопчатобумажной ткани.

Прикинь на глаз. Играющий кладет на край стола карандаш и пробует определить на глаз, сколько раз уложится он по длине стола. Остальные ребята тоже высказывают свои предложения. Записав все ответы, измеряют стол карандашом, чтобы выяснить кто же был наиболее прав. Повторите это состязание несколько раз, используя вместо карандаша другую мерку и тренируя глазомер на других предметах.

Об играх, развивающих наблюдательность, внимание, память и воображение. Опыт показывает, что систематически используя игровой материал по развитию познавательных процессов, учитель тем самым приучает  ребенка наблюдать, анализировать, сравнивать, находить несходство, обобщать, т.е. развивает его интеллект.

Наблюдения показали, что занимательность, доступность игр весьма привлекательны для детей, они охотно играют в одни и те же игры многократно. Важно, чтобы учитель подчеркивал каждый раз даже самый незначительный сдвиг, успех, которого достигают отдельные воспитанники при решении занимательных задач, при выполнении игровых заданий.

Что зачеркнуть и что подчеркнуть?

На доске разделенной вертикальной линией пополам, записываются два варианта предложений и закрываются большим листом бумаги. Представителям команд (их две) учитель предлагает внимательно, читая написанное в каждом слове зачеркивать букву, а, а букву о подчеркивать. Листы снимаются, и дети приступают к работе. Задание необходимо выполнить в течение 2-5 минут. Учитель сравнивает количество ошибок, допущенных представителями обеих команд, и время выполнения задания. Игра тренирует умение концентрировать внимание. Разумеется, могут быть варианты этой игры, так как ребятам можно давать задание отмечать в словах и другие буквы.

Игры для развития речи и уточнения понятий. В целях обогащения словарного запаса умственно отсталых детей и уточнения понятий могут быть использованы специально подобранные (речевые) игры, способствующие развитию речи, сообразительности ребенка и вырабатывающие у него быстроту реакции.

Докончи слово. Одному из учеников, сидящих вокруг стола, учитель катит мяч, произнося при этом начальный слог слова; ученик должен закончить слово и вернуть мяч учителю. Не сумевший этого сделать, по условиям игры, встает и получает право сесть, когда в следующий раз правильно дополнит слово.

Назови предмет. Учитель называет признак, а ученик – предмет, который может им обладать; узкая лента, длинная веревка, сладкий сахар и т.д.

В скороговорках не ошибаются. Каждая команда получает от ведущего по две скороговорки. В течение 5-8 минут ученики шепотом упражняются в быстром и правильном их произнесении. Затем из каждой команды по очереди вызываются играющие, которые произносят скороговорку без остановки три раза. Выигрывает та команда, в которой было меньше ошибавшихся.

Игры и упражнения для коррекции моторной недостаточности. Игры “Конструктор”, “Мозаика”, различные кубики, работа с пластилином с определенным заданием (брать только больной рукой, брать только двумя-тремя пальцами и т.п.) могут быть использованы для исправления многих дефектов движений умственно отсталых школьников.

Игры с фишками способствуют развитию зрительного контроля, тренируют захват одним, двумя и тремя пальцами и развивают движения руки в различных направлениях.

Игра в “солдатики”, в которой используются шашки, а также игровое упражнение “Крючки” укрепляют мышцы пальцев. Для укрепления мышц рук и плечевого пояса рекомендуются следующие игры: “Хлопушки”, “Борьба”, “Кольцо на веревке”, “Веревочный круг”, а также игры и упражнения с гимнастическими палками, с волейбольными, набивными и обычными мячами, со скакалкой.

Не менее важной задачей является преодоление дефектов походки, которые зачастую зависят от слабости тех или иных мышечных групп ног и туловища, в этом случае помогут такие игры и игровые упражнения, как “Пловец”, “Кенгуру”, “Качели”, “Аист” ходит по болоту”, “Лягушка” и др.

Для воспитания чувства ритма, темпа, равновесия, плавности движений могут быть использованы следующие игры: “Часы”, “Поезд”, “Цапля”, “Пятнашки на одной ноге” и др.