

## «Технология работы с детьми с ОВЗ: игровое моделирование»

«Без **игры** нет и не может быть полноценного умственного развития.

**Игра** – это светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира.

**Игра** – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

Василий Александрович Сухомлинский

# Дети с ограниченными возможностями здоровья

Нарушения слуха  
(тугоухость, глухота);

Тяжелые нарушения  
речи  
(ТНР);

Нарушения зрения  
(слепые,  
слабовидящие);

Нарушения опорно –  
двигательного аппарата  
(НОДА);



Умственная отсталость  
(УО);

Расстройства  
аутистического спектра;  
(РАС);

Множественные  
нарушения (сочетание  
двух или более  
психофизических  
нарушений).

Задержка психического  
развития (ЗПР);



# Особые условия для лиц в ОВЗ

## Для глухих и слабослышащих

- звукоусиливающая аппаратура;
- наличие ассистента-сурдопереводчика

## Для слепых

- ЭМ и письменная экзаменационная работа оформляются шрифтом Брайля;
- возможность выполнения экзаменационной работы на ПК;
- возможность сдать ГВЭ в устной форме

## Для слабовидящих

- ЭМ копируются в увеличенном размере;
- наличие увеличительного устройства в аудитории;
- индивидуальное освещение не менее 300 люкс

## Для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата

- возможность выполнения экзаменационной работы на ПК;
- возможность сдать ГВЭ в устной форме



# Особые образовательные потребности детей с ОВЗ



## Общие

толерантная социальная среда, развивающая,  
поддерживающая среда, медицинская поддержка

## Специальные



использовании особых средств общения  
(невербальных), в использовании особых средств  
обучения (книжки со шрифтом Брайля) и др.

*Все эти дети нуждаются в комплексной поддержке в процессе развития,  
обучения и воспитания для адаптации и последующей интеграции в общество*

# *Особые образовательные потребности детей*

## **ОБЩИЕ:**


**Создать оптимальные условия  
для обучения, развития, социализации и адаптации**

- потребность в особой организации образовательной среды;
- потребность в формировании навыков различного рода **пространственной ориентировки** (на своем теле, рабочей поверхности, микро- и макропространстве и др.);
- потребность в «выработке **координации** глаз-рука, мелкой и крупной моторики»;
- потребность в специальном развитии познавательной, интеллектуальной деятельности с опорой на сохранные анализаторы (нагружать эти анализаторы, чтобы «мозг работал»);
- потребность «в овладении широким спектром практических навыков»
- потребность в формировании целого ряда **социальных и коммуникативных компетенций**, в развитии **эмоциональной сферы**

# Особые образовательные потребности детей с ОВЗ

## Специальные

- требуется использовать методы и приемы, облегчающие усвоение материала;
- дозирование материала;
- пооперационность выполнения заданий;
- постоянный контроль и конкретная помощь со стороны педагога;
- дополнительные объяснения и показ способов и приемов в игре;
- большое количество тренировочных упражнений во время усвоения новых правил игры, нового материала;
- выработка положительной мотивации к игре и т.д.;
- поддержание интереса.



## Общие принципы и правила коррекционно-развивающей работы

1. **Индивидуальный подход к каждому ученику.**
2. **Использование методов, которые активизируют познавательную деятельность учащихся, развивают их устную и письменную речь и формируют необходимые учебные навыки.**
3. **Предупреждение утомляемости, используя для этого различные средства (чередование умственной и практической деятельности, дозирование материала, использование интересного и красочного дидактического материала и средств наглядности).**
4. **Проявление педагогического такта. Постоянное поощрение за самые незначительные успехи, своевременная помощь каждому ребёнку, развитие в нём веры в собственные силы и возможности.**



# Технологии, применяемые при работе с детьми с ОВЗ





**Игровая технология** – это совокупность методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует активность детей, «провоцирует» их возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления.

В современной школе, делающей ставку на активизацию обучающей среды в образовательном процессе в соответствии с ФГОС НОО,

**игровое моделирование** используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета

как элементы, часть (иногда весьма существенные) более обширной технологии

в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)

как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.)

# Структура метода игрового моделирования

**Выделяют четыре структурные группы элементов игрового моделирования,** которые имеют место при реализации всех форм и методов активного обучения в сфере реализации ФГОС НОО.

**1. Проблемное содержание.** Имитационная модель - это основной, центральный элемент деловой игры. Если рассматривать весь комплекс методов активного обучения, то в основе других игровых форм вместо нее могут использоваться творческие (или проблемные) задачи, ситуационные задачи, проблемные вопросы. Вторым элементом реализации проблемного содержания выступает игровая среда,

**2. Организация участников игрового действия.** Этот элемент игры отражается способах формирования команд, определении и распределении ролей,

**3. Игровое взаимодействие.** Порядок, вид и способы действий участников определяют правила, которые описываются отдельно или в сценарии игры. Условия, в которых осуществляется игровое взаимодействие, называют игровой обстановкой.

**4. Методическое обеспечение.** Требование формирования дидактической модели игрового действия, реализации принципа двух плановости выполняется при осуществлении всех перечисленных выше игровых элементов, но только дидактическим целям служат такие игровые элементы, как погружение, рефлексия и система оценивания. Они обеспечивают успешность игрового действия и поэтому в наибольшей степени отвечают дидактическим целям игры.

**Совокупность всех игровых элементов в части их дидактической направленности трактуется как игровая модель.**

# При внедрении игрового моделирования, не обойтись без **игр**:

## • **познавательных,**

которые помогают закреплять знания, расширять кругозор, повышают интерес к предмету. Они дают играющим возможность проявить сообразительность, наблюдательность, тренируют память, мышление, служат источником приобретения новых знаний (наклеивание картинок на картон, лото загадок, игра в пословицы, географическое лото).

## • **игр ловкости и сноровки,**

которые требуют от играющих быстроты и решительности действий, большой точности движений, меткости и глазомера. Кроме игры, мы еще и сами делаем их, а это требует много терпения, усидчивости и знаний: «Мяч в сетку», «Охота на зверей», «Накинь кольцо», «Чижик» и др.

## • **игры**

«**Внимание!**» направлены на развитие у ребенка способностей видеть и запоминать увиденное. В этой игре показывают детям несколько секунд несколько инструментов, необходимо назвать их. Эту игру можно проводить часто, усложняя, увеличивая количество инструментов, материалов, нарисовать увиденную фигуру.

## • **Коммуникативные игры**

«Приветствие»,  
«Первое впечатление»,  
«Снежный ком»



## Игра преследует следующие цели:

- **дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, развитие общеучебных умений и навыков;

- **воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности;

- **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, умение сравнивать, сопоставлять, развитие мотивации учебной деятельности;

- **социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества.

# Проблемы, возникающие при организации и в процессе игр для детей с ОВЗ

Недостаточность знаний и трудности взаимодействия с окружающим миром, людьми

При неудачах быстро утрачивают интерес, отказываются от выполнения задания

Повышенная впечатлительность (тревожность)

Повышенная возбудимость, беспокойство, склонность к вспышкам раздражительности, упрямству

Повышенная утомляемость, истощаемость, быстро становятся вялыми или раздражительными, плаксивыми



# Одна и та же игра может выполнять несколько функций

Коррекционная

внесение  
позитивных  
изменений в  
структуру  
личностных  
показателей

Обучающая

закрепление  
знаний,  
формирование  
умений и  
навыков, в том  
числе  
общеучебных,  
развитие  
памяти,  
внимания,  
мышления

Коммуникативная

объединение  
коллектива  
учащихся,  
установление  
эмоциональных  
контактов;  
свободное  
сотрудничество  
школьников с  
учителем

Релаксационная

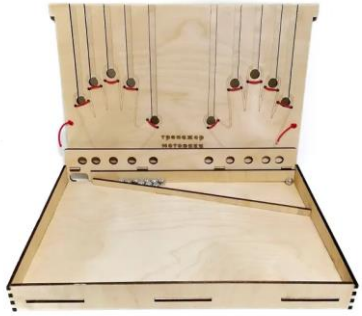
снятие  
напряжения,  
вызванного  
нагрузкой на  
нервную  
систему при  
обучении

Развлекательная

создание  
благоприятной  
атмосферы на  
занятии,  
развлечь,  
доставить  
удовольствие,  
пробудить  
интерес



# ТРЕНАЖЁР ДЛЯ РАЗВИТИЯ МОТОРИКИ РУК

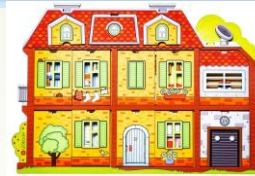


- Развивает мелкую моторику, координацию движений и внимание.
- Тренирует руку и разрабатывает мышцы

## «Игровые педагогические технологии» подразумевают достаточно обширную игровую классификацию и использование различных развивающих пособий

Сюжетно-ролевые игры

Дидактические игры



Настольные игры + театрализованные



Пальчиковые игры + игры на развитие мелкой моторики + театрализованные игры

Подвижные игры + игры для развития крупной моторики и координации движений

Творческие задания



Игры с песком + театрализованные игры



# Требования при подборе игр для детей с ОВЗ

Соответствие игры возрасту ребенка, или его актуальному уровню развития

Учет структуры дефекта, образовательная потребность

Связь содержания игры с системой знаний ребенка



Соответствие коррекционной цели занятия

Учет принципа смены видов деятельности

Подбор игрового материала с постепенным усложнением

Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность



Таким образом,

Игровое моделирование, применение игровых технологий в коррекционно-развивающей работе помогает детям повысить мотивацию, обрести уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, легче усваивают материал. Следует отметить, что применения данного метода не только способствует активному усвоению знаний, но и вызывает непосредственный интерес у детей, тем самым, активизируя их познавательную активность, развивает мыслительную деятельность.





Спасибо за  
внимание!