

## НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ РЕЧЕМЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается жизненный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая пытливыми и любознательностью.

**В. А. Сухомлинский**

Развитие речи и мышления в детском возрасте является взаимосвязанным и взаимообусловленным процессом, на что указывают исследования специалистов как в области детской психологии Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина, так и в области изучения детской речи Р.Е. Левиной, Т.Б. Филичевой, С.Н. Цейтлин и др.

Речемыслительная деятельность является чрезвычайно сложным и ранимым новообразованием детского возраста, в связи с чем её формирование нарушается при всех видах отклоняющегося развития.

Расстройства речемыслительной деятельности занимают различное место в структуре дефекта отклоняющегося развития. Так, при интеллектуальной недостаточности и задержке психического развития нарушения смыслообразования занимают центральное место, выступая в качестве первичных, ведущих расстройств. При нарушениях зрения, слуха, опорно-двигательного аппарата речемыслительная деятельность расстраивается вторично, вследствие дефектов восприятия окружающей действительности. При тяжёлых нарушениях речи (алалии, общем недоразвитии речи) расстройства речемыслительной деятельности также носят вторичный характер и возникают вследствие дефицита языковых обобщений и речевого общения. Особое место нарушения речемыслительной деятельности занимают и в структуре раннего детского аутизма, при котором, вследствие отрешённости ребёнка от окружающего мира, склонности к стереотипии, возникает фрагментарность представлений об окружающей действительности, нарушение контактов со взрослыми и сверстниками.

Одним из путей повышения активности и пробуждения интереса у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) является дидактическая игра, которая способствует созданию положительного эмоционального настроя, вызывает добросовестное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторять один и тот же материал.

**При подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:**

- Игровая форма создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования к деятельности. Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;
- Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
- Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
- Соответствие коррекционной цели занятия;
- Учет принципа смены видов деятельности;
- Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
- Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, и требованиям безопасности.

Что же такое дидактическая игра?

**Дидактическая игра** (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной.

Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у детей живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

**Нужно помнить о том, что:**

- игра должна быть понятной, доступной, добровольной;
- правила игры должны быть точными, немногочисленными;
- подбор учебного материала должен соответствовать программе;

- легкие и трудные игры должны чередоваться;
- не следует проводить игры, требующие большой предварительной работы.

Выделяют следующие **виды дидактических игр**:

- **анаграммы** – это слова из одних и тех же букв, но обозначающие названия разных предметов;
- **метаграммы** – это загадки, в которых заданные слова отгадывают по признакам, сформулированным в сжатом рифмованном тексте, причем в содержании такого задания обязательно указаны буквы, изменение которых меняет смысл слова;
- **крессворды** – это игра на отгадывание слов, которыми надо заполнить фигуру из квадратов;
- **ребусы** – это загадка, в которой слово или предложение зашифрованы с помощью рисунков, букв или знаков;
- **шарады** – загадка, в которой загаданное слово делится на несколько частей, представляющих, в свою очередь, отдельное слово.

Кроме того, дидактические игры способствуют развитию познавательных процессов у детей с ОВЗ (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность) и закреплению знаний.

Использование игровых приемов на занятии пробуждает интерес друг к другу. С помощью игры развиваются навыки устной речи, аудирования, творческие, мыслительные способности детей, она заставляет их волноваться и переживать. В ней предполагается принятие решения: как поступить, что сказать, выиграть. Фразу «Давайте поиграем» они ждут с нетерпением. Их веселый смех, желание говорить служат показателем заинтересованности.

Само понятие образного мышления подразумевает оперирование образами, проведение различных операций (мыслительных) с опорой на представления. Детям дошкольного и младшего школьного возраста доступен именно данный тип мышления.

Они еще не способны мыслить абстрактно (символами), отвлекаясь от реальности, оправдываются положительными результатами.

### **Примеры игровых приемов по развитию речи и мышления для детей с ОВЗ:**

#### **«Волшебные буквы»**

*Цель:* формировать умения составлять и преобразовывать слова.

*Содержание игры:* в слове “рой” замени букву, обозначающую первый согласный звук, на “п” (пой); в слове “пей” - на “л”. В слове “лай” замени букву, обозначающую первый согласный звук на “м” (май). В слове “май” замени букву, обозначающую гласный звук, на “о” (мой).

#### **«Доскажи словечко»**

*Цель:* развитие мышления, речи

Жеребенок с каждым днем

Подрастал и стал... (конем)

Кто альбом раскрасит наш?

Ну, конечно... (карандаш)

Хитрая плутовка,

Рыжая головка,

Пушистый хвост – краса.

Кто это?... (лиса)

В реке большая драка:

Поссорились два ... (рака)

Я сижу, едва не плача,

Очень трудная ... (задача)

#### **«Исключи лишнее»**

*Цель:* развитие мышления.

*Инструкция:*

выберите из 3 слов одно лишнее.

**Цвет:** апельсин, киви, хурма;

цыплёнок, лимон, василёк;

огурец, морковь, трава;

сахар, пшеница, вата.

**Форма:** телевизор, книга, колесо;

косынка, арбуз, палатка.

**Величина:** бегемот, муравей, слон;

дом, карандаш, ложка.

**Материал:** банка, кастрюля, стакан;

альбом, тетрадь, ручка.

**Вкус:** конфета, картошка, варенье;

торт, селедка, мороженое.

**Вес:** вата, гиля, штанга;

мясорубка, перышко, гантели.

### «Говори наоборот» (Антонимы)

*Цель:* развитие мышления, воображения.

Большой – маленький, толстый – тонкий, черный – белый, горячий – холодный, пустой – полный, легкий – тяжелый, чистый – грязный, больной – здоровый, ребенок – взрослый, огонь – вода, сильный – слабый, веселый – грустный, красивый – безобразный, трус – храбрец.

### «Грамматическая арифметика»

*Содержание игры:* Детям предлагается произвести арифметические действия со словами и буквами и получить новые слова:

Земля + нос – ос + ика = ?

Череп – п + муха = ?

Кот + ёлка – ка = ?

Ква + рак – ак + тира = ?

Мышь – ь + ель – ь + овка = ?

**Фонетические игры** – игры-загадки, имитации, соревнования, игры с предметами, на внимательность.

#### Примеры фонетических игр:

«Какой звук я задумал?» (игра-загадка). Взрослый называет 5 слов, в которых встречается один и тот же звук: осел, слово, насос, осень, слива.

«Необычный телефон!» (игра-соревнование). Рисуются телефон. На диске вместо цифр – буквы. Дети набирают слова по определенной теме и называют их.

«Назови слово» (игра с предметом). Ведущий бросает участникам по очереди мяч, называя какой-либо вопрос, касающийся темы.

«Скороговорка» (игра-имитация). Участники пытаются произнести за ведущим скороговорку, стишок или фразу на определенный звук:

Лучшие игры составляются по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют детей на овладение знаниями и умениями. Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ребенку. Собственно, игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать.

Игра, во – первых, объединяет детей, во - вторых, помогает включить в игру всех детей, в - третьих, даёт почувствовать каждому ребёнку свою значимость, а в - четвертых, игра является эффективным средством формирования положительной мотивации к обучению детей с ограниченными возможностями здоровья.



Подготовила воспитатель ОДП  
Трухманова С.В.