



## Социально-коммуникативное развитие

### Игры

с правилами.

**Формирование совместной**

**игровой деятельности**

**дошкольников с разным уровнем**

**познавательного развития**

**Ключевые слова.** Дошкольный возраст, дети с ОВЗ, отставание в познавательном развитии, игра с правилами, сверстники, понимание правил, детская деятельность, методы и приемы, средство, педагогические условия, игровое поведение, взаимодействие.

## Кто такие особые дети?



Дети с ОВЗ (по классификации В. А. Лапшина и Б. П. Пузанова)

- Дети с нарушением слуха (глухие, слабослышащие, позднооглохшие);
- Дети с нарушением зрения (слепые, слабовидящие);
- Дети с нарушением речи
- Дети с нарушением опорно-двигательного аппарата;
- Дети с задержкой психического развития;
- Дети с нарушением поведения и общения;
- Дети с умственной отсталостью;
- Дети с комплексными нарушениями психофизического развития, с так называемыми сложными дефектами (слепоглухонемые, глухие ..... слепые дети с умственной отсталостью).

# Актуальность



1. Среди дошкольников с ОВЗ большую часть составляют дети с отставанием в развитии познавательной деятельности.
2. Необходимость проведения коррекционной работы, в которой учитываются особенности развития и специфические образовательные потребности каждой категории детей с ОВЗ.
3. Если педагоги-дефектологи проводят коррекционную работу индивидуально или в малых группах, то воспитатели ДОО испытывают трудности в организации совместной деятельности дошкольников с разным уровнем позна



# Проблемы в ДО с детьми ОВЗ с разным уровнем познавательного развития

- значение игры с правилами часто связывают только с ее дидактическими функциями.
- Недостаточное уделение внимания решению задач активизации и учета игровых интересов детей , а так же задач, связанных со специфическим развивающим значением игр с правилами.



# Формирование совместной деятельности детей с разным уровнем познавательного развития

## Цель и задачи:

- **Игры с правилами** дают возможность **понимать и принимать условия игры, соблюдать эти правила, учиться оценивать свои действия и действия сверстников, быть участником детского коллектива** .
- Отличительная черта **игр с правилами** – наличие конкретной задачи. Такие игры в большей мере, чем сюжетные, способствуют формированию **произвольности поведения, умению управлять им, а также становлению самооценки, самоконтроля и самостоятельности**.
- Правила **организуют поведение и взаимоотношения** детей.





# К педагогическим условиям

относятся:



- подбор комплекта игр с правилами (настольно-печатные, подвижные);
- повышение педагогической компетенции (воспитателей, дефектологов, психологов) в вопросах руководства при использовании игр с правилами;
- включение их в расписание режима дня;
- обучение игровым умениям детей с отставанием в познавательном развитии в малых группах;
- обучение родителей технологиям проведения игр с правилами.

# Комплект игр с правилами включает в

три серии: «**Детское лото**», «**Детское  
ДОМИНО**»,

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- доступность правил с последующим нарастанием степени сложности;
- направленность на взаимодействие (по правилам) с партнером по игре;
- овладение определенными знаками и символами;
- обучение в три этапа: на каждом этапе детям предлагаются игры из указанных выше серий, направленные на формирование положительных способов взаимодействия со всеми партнерами по игре; воспитание интереса к правилам; на овладение определенными умениями для участия в играх с правилами; овладение специфическими навыками для участия в подвижных играх с правилами.



# Разновидности игры

## «Детское лото»:

«Детское лото»: «Геометрическое лото», «Профессии», «Запутанные картинки», «Времена года», «Транспорт», «Фигуры», «Пальчики» (счет); «Поезд для зверят», «Сад-огород», «В лесу, в саду, в огороде» (в загадках); «Когда это бывает?», «Чей листик?», «Чей хвост?», «Чем питается зверек?», «Ассоциации: что где растёт?», «Ассоциации: кто где живёт?», «Логические пары», «Логический поезд», «Запутанные картинки», «Поезд для зверят», «По следам знакомых сказок» (угадай по силуэту), «Положности», «Чья тень?» и др.





# Игры второй серии –

## «Детское домино»

- Содержание усложняется: предметные изображения заменяются определенными символами и условными знаками (точками, цифрами, формами, контурным изображением предметов), а также введением в правила игры ситуации «поход в магазин».



# В серии «Детское домино»:

- «Игрушки», «Сад-огород», «Подбери столько же», «Геометрические фигуры», «Транспорт», «Подбери по цвету», «Цвет и форма», «Сказочные персонажи», «Домашние животные», «Дикие звери», «Птицы», «Ягоды», «Цветы», «Машины», «Продукты питания», «Цифра и количество», «Умное домино», «Мир насекомых», «Обитатели морей», «Цифровое домино», «Символы и знаки», «Школьные принадлежности», традиционное домино с точками и др.



# Третья серия - подвижные игры.

- Учат соблюдать определенные формы действий, норм поведения в коллективе , имеют большое значение для становления самого механизма управления ребенком своим



# Подвижные игры



**Игры с мячом:** «Скорее передай мяч», «Съедобное–несъедобное», «Бывает – не бывает», «День–ночь», «Летает – не летает», «Растет – не растет», «Кто как двигается?», «Кто как голос подает?», «Вышибалы», «Плавает – не плавает», «Живое–неживое» и др.



**Игры с различными движениями:** «Море волнуется раз...», «Делай то, что я скажу, а не то, что покажу», «Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем», «Запомни свое любимое движение», «Узнай по голосу», «Дотронься до...», «Светофор», «Самолеты», «Схвати предмет», «Цветные автомобили», «Стульчики», подвижные игры под музыку и др.



**Игры с элементами сюжета,** что требует от детей разного ролевого поведения: «У медведя во...», «Коршун и наседка», «Золотая рыбка», «Посадка и сбор картофеля», «Дотронься до...», «Сова и птицы», «Охотники и утки», «Два Мороза», «Вороны и воробьи», «Воробушки и автомобиль», «Зайцы и волк», «Лохматый пес» и др.

## Поэтапное обучение игровым умениям детей с отставанием в познавательном развитии в малых группах

- **На первом этапе** : простые по содержанию игры, где взрослому отводится роль организатора и ведущего партнера.
- **На втором этапе**: у ребенка формируется умения брать на себя роль ведущего; оценивать свои действия и действия сверстников; фиксировать и обосновывать правила выигрыша в своих высказывания.
- **Третий этап обучения** – формирование умений выбирать игру и партнеров; выполнять игровые действия в соответствии с новыми правилами; самостоятельно оценивать свои действия и действия сверстников; фиксировать и обосновывать правила выигрыша в высказываниях; переносить способ игрового действия из знакомой ситуации в незнакомую.



# Итог обучения играм с

## правилами:

- **интерес** к участию в совместной игровой деятельности со сверстниками; **умение выполнять** разнообразные игровые действия в соответствии с определенными



- **изменения в поведении** – уменьшение проявлений агрессивных действий по отношению друг к другу;



- **осуществление** взаимоконтроля за партнерами по игре, **конфликтов** определять победителя, **объяснять** правила новым участникам

**Спасибо за внимание!**

