

Управление народного образования администрации городского  
округа г.Бор Нижегородской области  
МБДОУ детский сад комбинированного вида №19 «Земляничка»

---

*Круглый стол на тему:*  
**«Игровые технологии как средство развитие  
детей с ОВЗ»**



**Выполнила:**  
**Воспитатель - Казянина Марина Викторовна**

**2017г.**

# Основные понятия игровых технологий

---

**Педагогическая технология** - совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в ДОУ.

**Игровые технологии** - обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

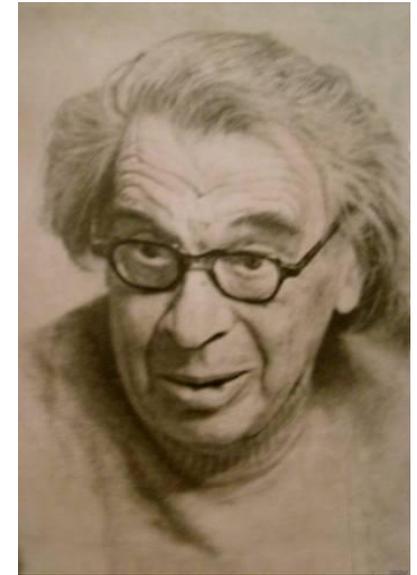
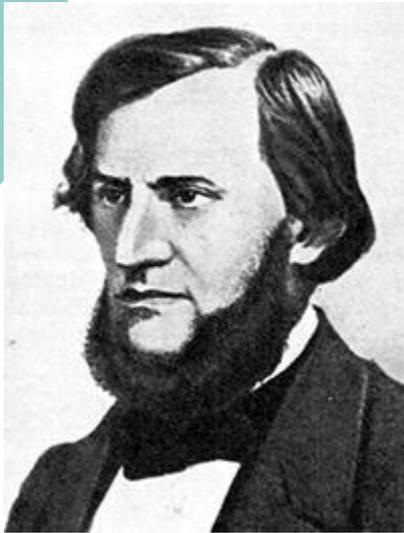
Развивающие возможности игровых технологий для формирования личности обучающихся осуществляется средствами разумной организации разносторонней игровой деятельности, доступной каждому ребёнку, с учётом психофизических возможностей, путём осуществления специальных игровых программ, имеющих как общеразвивающий, так и специализированный характер.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое **общение педагога и детей.**

# В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали

---

К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.



# Нормативные документы

---

*ФЗ №273 от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»  
Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17 октября 2013 года №1155*

- *ФЗ от 24.07.1998 года № 124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями от 17 декабря 2009 года)*
- *Декларация прав ребенка (резолюция Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1959 года)*
- *Декларация о правах умственно отсталых лиц (резолюция Генеральной Ассамблеи ООН от 20 декабря 1971 года)*
- *Декларация о правах инвалидов (резолюция Генеральной Ассамблеи ООН от 9 декабря 1975 года)*
- *Конвенция о правах ребенка (резолюция Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989 года; ратифицирована Постановлением Верховного Совета СССР от 13 июня 1990 года)*

# Требования ФГОС

---

В Федеральных государственных общеобразовательных стандартах ДО игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника.

Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (*ст. 31*).

В условиях введения ФГОС ДО для педагогов важно понять: что представляют собой **игровые технологии**, как использовать их в образовательном процессе.

С введением ФГОС ДО перед нами встали следующие задачи, направленные на введение игровых технологий в ДОУ:

-  Необходимость объяснения родителям значимости игры в дошкольном возрасте
-  Обеспечение безопасного пространства для игры
-  Наличие соответствующей развивающей предметно- пространственной среды, поддерживающей игру, отвечающей требованиям ФГОС

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие направления развития и образования детей *(далее – образовательные области)*:

---

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

# Социально-коммуникативное развитие

---

Игровая технология включает в себя:

- игровые тренинги;
- сюжетно – ролевые игры;
- театрализованные игры.

# Познавательное развитие.

---

- обучающие игры,
- проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.



# Речевое развитие

---

- игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики;
- игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики;
- игровые технологии, направленные на развитие дыхания и голоса.

# Художественно-эстетическое развитие

---

Игровые технологии, направленные на

- развитие восприятия и понимания произведений искусства, мира природы;
- формирование элементарных представлений о видах искусства;
- восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

# Физическое развитие

---

включает игровые технологии, направленные на

- развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма,
- развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук и т.д.

# Значение игровой технологии

---

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

# Концептуальные основы игровой технологии:

---

Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

- Реализация педагогической игры осуществляется в определенной последовательности
- Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие те или иные качества ребенка, знания из образовательной области.

# Последовательность реализации педагогической игры

---

- дидактическая цель ставится в форме игровой задачи
- образовательная деятельность подчиняется правилам игры
- учебный материал используется в качестве её средства
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

# Функции игры:

---

**социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития;

- - **коммуникативную:** освоение диалектики общения;
- функцию **коррекции:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- - **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- - **игротерапевтическую:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- - **диагностическую:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- - **межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- - **развлекательную** (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

# Характеристика педагогической игры

---

- чётко поставленная цель обучения;
- управление ходом игры;
- учебно-познавательная направленность;
- коррекционная направленность;
- подведение итогов и оценивание;
- соответствующий цели педагогический результат;

# Виды педагогических игр :

---

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательной деятельности; применение ЗУН в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков;

- **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- **Развивающие:** развитие ВПФ, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, развитие мотивации учебной деятельности.
- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

# Требования при подборе игр для детей с ОВЗ

---

Игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования деятельности. Соответствие игры возрасту ребёнка или его актуальному уровню развития;

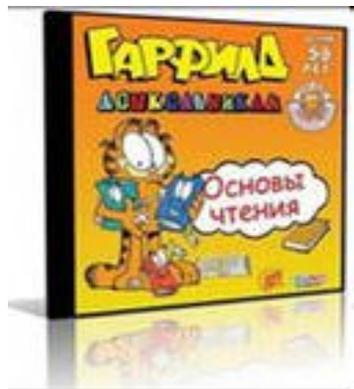
- Учёт структуры дефекта;
- Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
- Связь содержания игры с системой знаний ребёнка;
- Соответствие коррекционной цели занятия;
- Учёт принципа смены видов деятельности;
- Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;
- Соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

# Технологии для развития познавательной активности детей с ОВЗ

---

- создание ситуации успеха (*А. С. Белкин*)
- технология проблемного обучения
- технология развивающих игр (*Б. П. Никитин*)
- использование метода экспериментирования (*О. В. Дыбина*)
- Технология «Марии Монтессори»

# Использование современных ИКТ



Презентации, слайдовые шоу  
Компьютерные адаптированные игры  
(КИС):

Кукушкиной О.А. «Лента времени»,  
«Развивающие игры в среде ЛОГО»;  
Горячев А.В. «Все по палочкам»;  
Компания «Новый диск»: «Баба яга учиться  
считать», «Мой мир: скоров школу» и др.;  
Кид-малыш: «Веселая учеба с самым умным  
котом на планете», «Гарфилд  
дошкольникам», «Смешарики»  
Интерактивные мультфильмы компании Арт-  
студия.

Компьютерные обучающие программы  
(«Видимая речь», «Игры для Тигры»,  
«Перволога», «Дельфа 130», «Мир за твоим  
окном», «Грамотей» и др.)

Игровое пособие «Компьютер для  
дошколят»

Интерактивные панно



**Игровые технологии удовлетворяющие современным требованиям представлены в РППС группы компенсирующей направленности в различных цетрах:**

---

математики и сенсерного развития

речевого развития

физического развития

Музыки

Логопедический мини - центр

Ознакомление с социальным окружением и предметным миром

Природы и познавательно исследовательской деятельности и

др.

**Развитие зрительного восприятия  
(восприятие цвета, формы, величины предметов,  
восприятие целостной картины мира)**

**Игровое оборудование: сенсорные кубики, тактильные дощечки, пирамидки,  
домики с вкладышами, дидактические игры «Оденем Таню», «Уточки»,  
«Цвета», «массажные мячики», «массажные дорожки» и др.**



# Развитие слухового восприятия

## Звучащие игрушки (шумовки, музыкальные инструменты, деревянные кубики «День-ночь», сенсорные кубики и др.)

---



# Развитие кинестетического восприятия

(восприятие тактильно-двигательных ощущений, мелкой моторики)

Игровое оборудование: игра «Тактильные дощечки», «Чудесный мешочек», сенсорные кубики, игры с песком, водой, крупами и мелкими игрушками и др.)

---



# Развитие внимания

(зрительного, слухового, моторно-двигательного)

Дидактические игры: «Предметы и контуры», «Рукавички», «Что для чего», «На что это похоже», «Найди различие», «Часть и целое», «Что звучало?», «Что есть что?», «Найди пару» и др.

---



# Развитие мышления

(операций анализа, синтеза, обобщения, классификации)

Игровые упражнения: «Логика», «Что для чего?», «Часть и целое», «Кто в домике живет», «Найди и угадай», «На каждую загадку- четыре отгадки», «Найди пару»,  
«Логические таблицы», «Ассоциации», «Четвертый лишний» и др.



# Развитие сферы представлений

Дидактические игры: «Паровозик для зверят», «Профессии», предметные картинки (птицы, деревья, одежда, обувь, зимующие и перелетные птицы, дикие и домашние животные, времена года, мебель, посуда и др.), «Собери картинки», «в мире животных», «Круглый год», «Назови одним словом» и др.



# Развитие памяти

Дидактические игры: «Парочки», «Мемо», «Цепочки», «Занимательные фигуры», «Что для чего?», «Найди пару», «Курочки» и др.

---



# Развитие речи

(развитие речевого дыхания, фонематического восприятия, звукового анализа и синтеза, автоматизация звукопроизношения, развитие мелкой моторики, развитие грамматического строя, связной речи)

Дидактические игры: «Делим слова на слоги», «Логопедическое лото», «Звуки», «Звонкий - глухой», «Игры с парными карточками». «Говори правильно Л, Р», дыхательные тренажеры и др.



# Достоинства игровой технологии

---

Игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей – внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение.

- Игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность.
- Повышение интереса к изучаемому объекту.
- По средствам игры задействуется зона ближайшего развития в обучении.
- Игра способствует положительному психо - эмоциональному фону детей с ОВЗ.
- В игре дети получают прочные и осознанные знания, которые им помогут адаптироваться к социуму.

Спасибо за внимание!

---

