

Игра в жизни детей с нарушениями интеллекта

Одним из диагностических признаков задержки психического развития у детей с интеллектуальными нарушениями выступает несформированность игровой деятельности. У детей этой категории оказываются несформированными все компоненты сюжетно-ролевой игры. Сюжет обычно не выходит за пределы бытовой техники, игровые роли бедны, короткий временной срок игры, небольшое игровое общество. В играх проявляется отсутствие творчества и слабость воображения. Усложнение правил игры зачастую приводит к ее фактическому распаду. Диапазон нравственных норм и правил общения, отражаемых в игре очень невелик.

Как правило, дети с нарушениями интеллекта инертны, неэмоциональны, наивны. Взрослым необходимо постоянно создавать положительное эмоциональное отношение к деятельности. Этой цели служит дидактическая игра. Она имеет две цели: одна из них обучающая, а другая игровая, ради которой действует ребенок.

Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность ребенка с интеллектуальными нарушениями, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и несложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже в словесном плане.

Роль взрослого двойственна: с одной стороны он руководит познавательным процессом, а с другой - выполняет роль участника игры. Участвуя в игре, взрослый следит за выполнением правил. Игра может быть использована на любом этапе урока.

Целенаправленное воздействие учителя на поведение ребенка является важным условием для достижения всеми детьми определенного уровня овладения знаниями. С этой целью необходимо:

1. Подбирать игры, соответствующие возможностям ребенка, его игровым интересам и навыкам;
2. Предлагать решения посильных для ребенка задач, приводящих к развитию уверенности в своих силах, к проявлению активности, самостоятельности.
3. Создавать игровые проблемные ситуации, последовательно усложняющиеся и вызывающие у детей радость поиска.
4. Удивляться догадками детей, их сообразительности, поддерживая атмосферу творчества, доброжелательности, создавая специальные ситуации для застенчивых и неуверенных детей.

Игры, направленные на коррекцию нарушений интеллектуального развития школьников

«Чудесный мешочек»

Цель: развитие тактильного восприятия, внимания и памяти.

Детям предлагается рассмотреть мелкие игрушки, которые затем складывает в мешочек. Дети поочередно ощупывают одну из находящихся в мешочке игрушек, называют ее, а затем вынимают и показывают.

«Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, памяти и наблюдательности, формирование коммуникативной компетентности.

Выбирается два ребенка: внешность одного необходимо запомнить, а второй – отгадывает, что изменилось. Потом один из них поворачивается спиной, пока остальные

совершают изменения во внешности первого ребенка, например: переодевают туфли с одной ноги на другую, убирают заколки, закатывают рукава. Другой игрок поворачивается и пытается указать, на те вещи, которые изменились. Потом игроки меняются местами.

«Найди свою половинку»

Цель: развитие внимания и наблюдательности, деление группы на пары.

Для игры необходимо несколько карточек, разрезанных на две половинки. Половинки перемешиваются и раздаются детям по одной. Затем по его сигналу каждый ребенок должен найти соответствующую половинку.

«Отличия»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, зрительной памяти

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке.

«Запомни движение»

Цель: развитие моторно – слуховой памяти, свойств внимания.

Учитель сначала показывает (или говорит) 3—4 действия, а потом дети повторяют эти действия:

Действие 1. Присесть, поднять руки, встать.

Действие 2. Поднять руки в стороны, опустить руки, поднять руки вверх, опустить руки вдоль туловища.

Действие 3. Подпрыгнуть, хлопнуть в ладоши, повернуться вокруг себя.

Действие 4. Повернуться вправо, повернуться влево, наклониться вперед, встать.

«Профессия – действие»

Цель: активизация словаря и мыслительных процессов, развитие умения соотносить действия людей с их профессией.

Перед игрой с детьми уточняются понятия «профессия» и «действия». Детям объясняют, что человек, имеющий профессию, работает и выполняет какие-то действия. Затем дети называют профессии, какие знают. Взрослый называет профессию, а дети вспоминают все действия человека этой профессии.

Врач – осматривает больных, лечит, слушает, делает уколы и т.д.

Портной – кроит, утюжит, шьет, вяжет, примеряет и т.д.

Воспитатель – играет с детьми, читает сказки, учит на занятиях и т.д.

Шофер – сидит за рулем, заправляет машину и т.д.

«Три предмета»

Цель: закрепление умения классифицировать.

Взрослый называет одно слово (например, мебель) и бросает мяч ребенку. Тот должен назвать три слова, подходящие к «мебели» (стол, диван, кровать) и кинуть мяч обратно.

Следующему ребенку называется другая категория, например, овощи.

В игре используются все известные детям обобщающие категории (звери, насекомые, деревья, птицы, одежда, бытовые приборы и т.д.)

«Закончи предложение»

Цель: развитие словесно – логического мышления

Учитель бросает мяч одному из детей и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить это предложение.

Конфета сладкая, а лимон...

Корова мычит, а свинья...

Днем светло, а ночью...

Солнце желтое, а небо...

Летом жарко, а зимой...

Самолет летит, а машина...

Днем мы обедаем, а вечером...

Петух кукарекает, а ворона...

«Найди лишнюю картинку»

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

«Угадай по описанию»

Цель: формирование у учащихся умений сравнивать объекты и предметы.

Педагог предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.