

**Консультация педагогов и родителей на тему: «Дидактические игры как метод оказания помощи детям с ограниченными возможностями здоровья при формировании пространственно-временных представлений».**

Дидактические игры – один из лучших методов обучения и помощи детям с ограниченными возможностями здоровья. Благодаря дидактическим играм развиваются познавательные процессы, а именно: восприятие, внимание, память, мышление, речь. Также дидактические игры направлены на социальное развитие, на развитие функциональных возможностей кистей и пальцев рук, мелкой моторики, и ознакомлению с окружающей действительностью. Их может использовать как педагог на занятии или уроке, так и родитель во время общения со своим ребёнком.

В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребёнок получает возможность самостоятельно действовать в определённой ситуации или с определёнными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для детей с ОВЗ, у которых опыт действий с предметами значительно обеднён, не зафиксирован и не обобщён.

Пример дидактической игры направленной на социальное развитие:

1. Расскажи о себе.

Цель: Закрепить представления детей о своём внешнем виде; учить использовать зеркало при описании своей внешности, назывании частей тела и лица; уточнить их функции.

Оборудование: Зеркало, фотографии.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку посмотреть в зеркало и ответить на вопрос: «Кто это в зеркале?». Затем ребёнку показывают общегрупповую или общеклассную фотографию и задают вопрос: «Покажи, где ты на этой фотографии». После чего перед ребёнком раскладывают отдельные фотографии сверстников и предлагают отыскать среди них самого себя: «Найди и покажи себя на этих фотографиях. А как ты узнал себя?». Затем

ребёнку снова предлагают посмотреть в зеркало и рассказать о себе: «Посмотри в зеркало и расскажи, какой (ая) ты? (Цвет волос, глаз...). Назови части тела. Что у тебя есть? Покажи, где у тебя руки (пальчики, ноги, голова, туловище, шея). Назови части лица. Что у тебя есть на лице? Покажи, где у тебя глаза (нос, рот). Для чего нужны руки (пальчики, ноги, голова, туловище, шея)? Для чего нужны глаза (нос, рот, уши, волосы)?» [1].

Пример дидактической игры, направленной на развитие функциональных возможностей кистей и пальцев рук, мелкой моторики.

#### 1. Переложит игрушки.

Цель: учить брать мелкие предметы щепотью; развивать координированные действия обеих рук.

Оборудование: Мелкие предметы (фишки, пуговицы, мозаика), подносы, высокий сосуд, желателен прозрачный.

Ход игры: Дети сидят за столами, перед каждым сосуд, справа от него на небольшом подносе, лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога.

Педагог показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берёт мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей на то, что второй рукой он держит сосуд. Потом просит их делать так же.

При необходимости педагог индивидуально показывает, как сложить пальцы и брать предметы. После того как дети соберут предметы правой рукой, их высыпают на поднос, который переставляют к левой руке. Теперь ребёнок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой [1].

Пример дидактической игры, направленной на сенсорное развитие.

#### 1. Магазин.

Цель: Учить выбирать объёмные формы по плоскостному образцу, отвлекаясь от функционального назначения предмета.

Оборудование: Предметы разной формы, карточки с изображением геометрических форм.

Ход игры: Педагог раскладывает на своём столе предметы, называет их и говорит, что у него магазин и он продавец. Потом достаёт карточки с геометрическими формами: «Это будут деньги. Кто захочет купить в магазине какой-либо предмет, должен найти такую же форму. Например, я хочу мяч. Мне нужны такие деньги». (Показывает карточку с изображением круга.) Потом раздаёт карточки всем детям. Каждый ребёнок выбирает себе игрушку и подаёт продавцу карточку с изображением соответствующей формы. В дальнейшем роль продавца выполняет ребёнок [1].

Пример дидактической игры, направленной на развитие мышления.

#### 1. Охотник и пастух.

Цель: Уточнить представления детей о диких и домашних животных; учить правильно пользоваться обобщающими словами – «дикие звери», «домашние животные»; развивать внимание.

Оборудование: Предметные картинки с изображением диких и домашних животных, фланелёграф.

Ход игры: Взрослый сообщает детям, что сегодня будет новая игра – «Охотник и пастух». Уточняет с детьми: «Кто такой охотник? Да он охотится на диких зверей. Вспомните, каких диких зверей вы знаете. А кто такой пастух? Каких животных он пасёт? Каких вы знаете домашних животных?» Педагог обобщает: «Итак, пастух пасёт домашних животных, а охотник охотится за дикими зверями». Выбираются среди детей для игры пастух и охотник. Затем уточняются правила игры: на одной половине фланелёграфа, справа, - луг, где пасутся домашние животные; а с левой стороны – лес, там живут дикие звери. По сигналу: «Ищите!» - охотник и пастух будут брать и ставить на фланелёграф картинки с изображением животных или зверей. Остальные дети следят за тем, чтобы картинки были правильно отобраны. Игра продолжается, выбираются другие пастух и охотник, и добавляются другие картинки [1].

В конце игры дети называют всех зверей и всех домашних животных.

Пример дидактической игры, направленной на развитие речи.

1. Назови слово.

Цель: Продолжать расширять словарный запас.

Оборудование: Разные предметы – яблоки, книги и др.

Ход игры: Педагог предлагает детям подбирать разные слова к определенному предмету, который он покажет: «Яблоко. Какое оно бывает?» При затруднении педагог говорит: «Круглое. А по цвету? А по вкусу?» Далее детям предлагается рассмотреть разные яблоки. Затем предметы убираются, и дети должны ещё раз назвать разные признаки яблока: «Круглое, красное, зелёное, жёлтое, вкусное, сладкое, кислое, сочное» [1].

Игру можно проводить повторно, включая в неё разные предметы.

## Список использованных источников

1. Стребелева Е.А. Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр: пособие для учителя-дефектолога/ Е.А. Стребелева. – М.: Гуманитар. Изд. центр ВЛАДОС, 2015. – 256 с.