

Государственное автономное образовательное учреждение Республики
Хакасия дополнительного профессионального образования
«Хакасский институт развития образования и повышения квалификации»

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

**Игровые технологии по развитию коммуникативной
активности дошкольников с ограниченными возможностями
здоровья**

(банк практик)



Составитель:
Плужник Ж.В.,
ЦИО ГАОУ РХ ДПО «ХакИРОиПК»

Абакан, 2025

Содержание

Введение.....	3
Дидактический прием «Нейробика» (Янкина Д.С., учитель-логопед МБДОУ «Д/с «Алёнка» г. Абакан).....	4
Дидактическая игра «Рыбки» (Щитнева Е.В., учитель-дефектолог МБДОУ «Д/с «Иванушка», г. Абакан).....	5
Дидактическая игра «Логические гномики» (Федчик С.А., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад «Дашенька», г. Абакан).....	6
Дидактическая игра «Слоговая кинезиологическая таблица» (Прокофьева Л.В., учитель-логопед МБДОУ Детский сад № 22 «Почемучка», г. Саяногорск).....	7
Дидактическая игра «Магазин» (Кузнецова М.Ю., учитель-логопед МБДОУ «ЦРР - Д/с «Рябинушка», г. Абакан).....	8
Дидактическая маршрутная игра «Живой кубик» (Касьянова А.Н., воспитатель, Кузнецова Л.В., воспитатель, Горностаева Н.В., учитель-логопед МБДОУ Д/с «Мастерок», г. Абакан).....	9
Дидактическая игра «Хорошо — плохо» (Замотина И.А., воспитатель МБДОУ Д/с «Орлёнок», г. Абакан).....	10
Дидактическая игра «Нейродорожки с массажным шариком Су-Джок» (Голикова А.В., воспитатель, Демуренко Е.С., воспитатель МБДОУ «Д/с «Филиппок», г. Абакан).....	11
Дидактическая игра «Мороженое» (Алекова Е.Н., учитель-логопед МБДОУ «ЦРР – д/с «Солнышко», г. Черногорск).....	12
Дидактическая игра «Прием последовательного ряда (парковка)» (Бадагова К.А., учитель-логопед МБДОУ «Д/с «Дашенька», г. Абакан).....	13
Дидактическая игра «Летний день» (песочная терапия) (Выдра О.В., педагог – психолог МБДОУ «ЦРР – д/с «Аленушка», п. Усть-Абакан).....	14
Метод поощрений и подкреплений (Грицык О.Н. учитель-дефектолог МБДОУ Детский сад № 11 «Росинка», г. Саяногорск).....	15
Заключение	16

Введение

Коммуникативные навыки играют ключевую роль в социальной адаптации и взаимодействии детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) с окружающим миром. Игровые технологии, которые включают различные приемы, методы и средства, могут стать мощным инструментом для развития коммуникативной активности у дошкольников с ОВЗ. В данном сборнике собраны примеры применения игровых технологий в работе с дошкольниками данной категории по развитию коммуникативной активности.

Пособие представляет собой ценную коллекцию дидактических игр, получивших высокую оценку экспертов в ходе дистанционного семинара. Каждая игра описана в едином, структурированном формате, что обеспечивает удобство использования и навигации. Более того, для каждой игры предоставлена ссылка на видеоролик, демонстрирующий её практическое применение в реальных условиях. Это позволяет не только ознакомиться с правилами игры, но и увидеть, как она работает на практике, наблюдая за взаимодействием детей и педагога.

Особое внимание в пособии уделяется индивидуальному подходу к развитию каждого ребенка. Представленные игры не являются стандартными, шаблонными упражнениями. Авторы проявили креативность и изобретательность, создав увлекательные и запоминающиеся игры, отличающиеся ярким дизайном, интересными сюжетами и харизматичными персонажами. Использование насыщенных цветов, захватывающих историй и любимых детьми героев позволяет заинтересовать даже самых непоседливых и обеспечить высокую вовлеченность в игровой процесс.

Важнейшим аспектом является их глубокая психологическая составляющая. Разработчики игр осознанно создавали атмосферу доверия и эмоционального комфорта. Увлекательный формат, позитивное эмоциональное сопровождение и тщательно подобранные игровые механики способствуют снятию психологических барьеров и развитию доверительных отношений между ребенком и педагогом. Это особенно актуально в современных условиях, когда многие дети испытывают трудности с адаптацией и социализацией.

Пособие станет незаменимым помощником для педагогов, стремящихся к применению инновационных и эффективных методик обучения и воспитания, позволяющих максимально раскрыть потенциал каждого ученика и создать позитивную и продуктивную учебную среду. Видеоматериалы, в свою очередь, дают возможность наглядно увидеть преимущества данных игр и адаптировать их к конкретным условиям работы с детьми. Таким образом, пособие представляет собой комплексный подход к развитию ребенка, сочетающий в себе образовательные, игровые и психотерапевтические аспекты.

Дидактический прием «Нейробика»

Янкина Дарья Сергеевна, учитель-логопед
МБДОУ «Д/с «Алёнка» г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- развивать память, внимание, мышление;
- формировать произносительную сторону речи;
- развивать фонематический слух;
- стимулировать речевую активность

1. Игра «Веселый язычок»

Игровая цель (задача): развитие подвижности артикуляционного аппарата, активизация межполушарного взаимодействия.

Игровые действия: ребёнок выполняет артикуляционные упражнения «трубочка-улыбочка», «часики», «футбол», сопровождая их движением рук.

Игровые правила: выполнение упражнений под счет до 10.

2. Игра «Помоги перебраться через ручей»

Игровая цель (задача): помочь герою перебраться через ручей.

Игровые действия: ребёнок нажимает на кнопку клавиатуры, на экране высвечивается камушек. Нужно собрать все камушки.

Игровые правила: на каждый цвет камня ребёнок выполняет жест руками и произносит слог. Жёлтый камень – слог СА и большой палец вверх; синий камень – слог СУ и указательный жест рукой.

Оборудование: ноутбук, интерактивная презентация.

3. Игра «Накорми Бурёнку витаминами»

Игровая цель: накормить Бурёнку витаминами.

Игровые действия: назвать слова, собрать витамины для коровы.

Игровые правила: ребёнок называет слова и выполняет соответствующие жесты руками. Пёс – большой палец вверх, кокос – большой палец вверх. Собрать фишки (витамины) и отдать корове.

Оборудование: листы с заданиями, гость (игрушка), цветные фишки, магнитный жезл.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

В результате совершенствуется произносительная сторона речи, развивается межполушарное взаимодействие. К выполнению задания подключаются высшие психические функции: память, внимание, мышление, восприятие, что позволяет вести коррекционную работу с ментальными нарушениями. Таким образом, нейроупражнения способствуют укреплению связей между нейронами и помогают в обучении. Улучшается общее самочувствие, а уровень стресса снижается.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239019%2Fe39786eb7f0332521e%2Fpl_post_-227840148_6и

Дидактическая игра «Рыбки»

Щитнева Елена Владимировна, учитель-дефектолог
МБДОУ «Д/с «Иванушка», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной и познавательной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- развивать навыки ориентировки в пространстве;
- закреплять цвет, форму, состав числа;
- формировать речевую активность расширять кругозор детей.

Игровая цель (задача): помочь рыбкам найти правильное направление движения.

Игровые действия. Проявление активности детей в игровых целях:

- для детей младшего и среднего дошкольного возраста – найти на готовом поле правильное направление движения.
- для детей старшего дошкольного возраста – самостоятельно придумать направления движения рыбкам.

Игровые правила. Игра представляет собой игровое поле в виде клеток, на котором необходимо задать направление движения рыбкам разного цвета. При этом ребенок проговаривает вслух местоположение или направление движения рыбки.

Д/и «Рыбки» создана для индивидуальной работы, а также для подгрупповой работы. При этом у каждого ребенка свое игровое поле.

Варианты:

- 1 схема - готовое поле;
- 2 схема - поле 4 на 4. Дети сами придумывают задание;
- 3 схема- расширение игрового поля в зависимости от возраста, индивидуального развития, целей и задач.

Одним из вариантов игры является работа двух детей за ширмой. Один ребенок говорит, как ставить рыбок и сам расставляет рыбок, второй на слух ставит их. Ширма убирается, и дети сравнивают. Одновременная игра за одним игровым полем пары детей.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Дидактическая игра учит выделять, анализировать различные пространственные признаки и отношения (местоположение объекта, его удаленность, форму, цвет, направление (право, лево, вверх, вниз). А при одновременной работе в парах, тройках учить определять очередность, умение договариваться.

Оборудование: наборы полей для игры, рыбки на липучках, картинки морских обитателей, ширма.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239038%2F13383dc2b68f0a0b06%2Fpl_post_-227840148_76

Дидактическая игра «Логические гномики»

Федчик Светлана Андреевна, учитель-дефектолог.
МБДОУ «Детский сад «Дашенька», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- учить находить логические пары предметов;
- формировать речевую активность расширять кругозор детей;
- развивать навык соотнесения и называния цвета.

Игровая цель (задача): подобрать каждому гномику колпак, определяя логические связи и выполняя цепочку игровых действий.

Игровые действия: назвать картинку, расположенную у гномика, найти среди ступок подходящую по логике парную картинку, посадить в нее гномика. Из ступки вынуть колпак, найти гномика такого же цвета, который будет следующим в игре. Выполнять данную цепочку действий пока каждый гномик не окажется в ступке и колпаке подходящего цвета.

Игровые правила: называть предмет, изображенный на гномике. Найти на ступке подходящую логическую пару – картинку, назвать ее. Посадить гномика в ступку. Достать из ступки найденный колпак, назвать его цвет и найти подходящего гномика из оставшихся. Далее повтор действий, пока все гномики не окажутся в своих ступках и с подходящим по цвету колпаком.

Перед ребенком расположены 8 гномиков разных цветов, 8 перевернутых ступок. На каждом гномике картинка, а на ступке подходящие логические пары. Под ступкой спрятан колпак гномика, который подсказывает, какого гномика нужно взять следующим.

Ребенок выбирает подходящего по цвету гномика и надевает ему на голову колпак. Далее педагог просит ребенка изучить картинку гномика, найти ступку с подходящей картинкой, объяснить свой выбор и посадить гномика. В ступке оказывается колпак для следующего гномика и т.д. Ребенок выполняет последовательную цепочку действий, пока все гномики не окажутся на своих местах. В последней ступке лежит колпак для первого гномика.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

В результате дети учатся устанавливать логические связи между предметами, развивать навык соотнесения и называния цветов. Игра способствует развитию логического мышления и сенсорных эталонов.

Оборудование: стол и стулья для индивидуального занятия, набор картинок логических пар (8 шт.), деревянные гномики (8 шт., разных цветов), ступки (8 шт., разных цветов, соответствующих цветам гномиков), колпаки (8 шт., разных цветов, соответствующих цветам гномиков), наклейки – призы.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239020%2F4451dbe4235eccc47%2Fpl_post_-227840148_7

Дидактическая игра «Слоговая кинезиологическая таблица»

Прокофьева Лия Вячеславовна, учитель-логопед
МБДОУ Детский сад № 22 «Почемучка», г. Саяногорск

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- автоматизировать поставленные звуки;
- дифференцировать поставленные звуки;
- формировать речевую активность расширять кругозор детей;
- закреплять навыки слогового чтения.

Игровая цель (задача): пройти по дорожке желтого/розового/зеленого/голубого цветов.

Игровые действия: нажимать пальцами на ячейки нужного цвета, читать написанный слог, правильно произносить звуки

Игровые правила: внимательно следить за движением руки, правильно называть слоги. Нужно нажимать двумя руками на ячейку и читать слоги. Ребенок выбирает цвет дорожки и, «шагая» пальцами по ячейкам, читает слоги.

Вариант усложнения: предложить ребенку черно-белую таблицу, на которой ему нужно самостоятельно искать правильную дорожку для выбранного звука.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Создаются условия для автоматизации и дифференциации поставленных звуков, развития межполушарного взаимодействия.

Оборудование: слоговые кинезиологические таблицы

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239028%2F5b4ce74fe3289db26b%2Fpl_post_-227840148_15

Дидактическая игра «Магазин»

Кузнецова Марина Юрьевна, учитель-логопед
МБДОУ «ЦРР - Д/с «Рябинушка», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- формировать речевую активность расширять кругозор детей;
- формировать слоговую структуру слов, типа СГСГ;
- развивать познавательную деятельность;
- закреплять произношения простой фразы.

Игровая цель: ребенок оказывается в магазине, где царит полный беспорядок. Ему предстоит восстановить порядок, положить деревянные фигурки предметов на соответствующие силуэты и правильно назвать предмет.

Игровые действия: Во время игры ребенку предлагается выбирать деревянные фигурки предметов и располагать их на соответствующих силуэтах. Таким образом, ребенок развивает свои навыки визуального восприятия и логического мышления. Он учится ассоциировать предметы с их образами, а также различать формы и размеры.

Игровые правила: Игра начинается с того, что ребенок попадает в магазин и обнаруживает там беспорядок. На столе разбросаны деревянные фигурки предметов, которые должны быть правильно размещены на полке. Каждый предмет имеет свой уникальный силуэт.

Ребенку необходимо внимательно рассмотреть каждую деревянную фигурку, назвать ее и найти соответствующий ей силуэт на полке. Затем, используя свои моторные навыки, ребенок должен правильно положить деревянную фигурку на силуэт.

Игра продолжается, пока все деревянные фигурки не будут размещены на соответствующих силуэтах.

Педагог и ребенок сидят за столом, на котором расположена картинка полки и деревянные фигурки.

Педагога: мы с тобой оказались в магазине. Посмотри, какой здесь беспорядок, все товары раскиданы, а на полке остались только силуэты этих предметов. Давай наведем порядок. Бери деревянную фигурку, называй ее и правильно расположи на полке.

Ребенок выполняет просьбу.

Педагог: Где находится пони?

Ребенок показывает, где стоит пони и составляет фразу «Тут пони». Аналогичные вопросы педагог задает ко всем предметам.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

В результате создаются условия для запуска речи, развития восприятия, воображения, внимания, зрительной памяти, мелкой моторики.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239052%2F120e1755a7af356829%2Fpl_post_-227840148_344

Дидактическая маршрутная игра «Живой кубик»

Касьянова Анна Николаевна, воспитатель
Кузнецова Любовь Викторовна, воспитатель
Горностаева Наталья Витальевна, учитель-логопед
МБДОУ Детский сад «Мастерок», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- расширять кругозор детей, их познания об окружающем мире;
- способствовать развитию мышления, способствовать развитию речи у детей;
- создать условия для формирования навыка взаимодействия со сверстниками;
- способствовать воспитанию бережного отношения к природе.

Игровая цель: помочь зайчонку найти свою маму.

Игровые действия: на кубике изображено дикое животное (1 точка) – нужно уточнить на картинке, чей хвост, чьи уши. Домашнее животное (2 точки) – вытащить из мешочка и назвать домашнее животное и детёныша или семью. Перелетные птицы (3 точки) – назвать птиц изображенных на карточках. Домашние птицы (4 точки) – нужно найти тень на картинке с липучками. Насекомые (5 точек) – на картинках изображены насекомые, на которых нужно разложить кристаллы по цвету. Водный мир (6 точек) – собрать разрезную картинку (дельфин)

Игровые правила: на игровом поле изображена дорожка с числами. Начало игры старт, игра закончилась – финиш. По игровому полю дети ходят, передвигая маленького зайчонка, который потерял свою маму и её нужно найти, дойдя до финиша. Дети все вместе выполняют задания, которые расположены на соседних столах под цифрами, соответствующих количеству точек на кубике.

Играет от 2 до 8 детей. Игроки кидают кубик, на котором изображены животные, птицы, насекомые, водный мир и количество точек соответствующей теме. Кидая кубик, дети выполняют задание, и зайчонок перепрыгивает на столько ходов, сколько точек на грани кубика.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Дети помогли зайчику найти свою маму и в процессе дидактической игры «Живой кубик». В процессе игры развивается у детей речь, умение взаимодействовать, договариваться со сверстниками. Ребята расширили свои знания о птицах, животных, насекомых. Узнали, почему кубик живой (все представители двигаются, кушают, имеют деток).

Оборудование: игровое поле, кубик, маленький зайчонок, карточки с изображением птиц, мешочек, в котором игрушки домашних животных, разрезная картинка Дельфин, картинка с липучками Домашние птицы (найди тень), картинка Дикое животное с липучками «Чей хвост, чьи уши», картинки с изображением насекомых с заданиями, кристаллы.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239041%2F314f7c81fc563a95f2%2Fpl_post_-227840148_95

Дидактическая игра «Хорошо — плохо»

Замотина Ирина Александровна, воспитатель
МБДОУ Д/с «Орлёнок», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- развивать мышления;
- формировать нравственные понятия;
- развивать коммуникативные навыки.

Игровая цель (задача): дети учатся распознавать хорошие и плохие поступки, понимать последствия своих действий.

Игровые действия: Объясните правила игры детям. Скажите, что вы будете показывать им карточки, и они должны будут определить, хорошо это или плохо, и положить карточку в соответствующий контейнер.

Игровые правила.

Покажите первую карточку и спросите ребенка, считает ли он эту ситуацию хорошей или плохой. Если ребенок затрудняется ответить, помогите ему, задав наводящие вопросы. После определения ребенок кладет карточку в нужный контейнер. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока все карточки не будут распределены. Когда все карточки разложены, обсудите с ребенком каждую категорию. Почему одни поступки считаются хорошими, а другие — плохими? Какие могут быть последствия тех или иных действий?

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Формирование моральных ценностей: игра способствует развитию чувства ответственности за свои действия и понимание важности соблюдения правил поведения. Дети начинают осознавать эмоции других людей и учиться выражать свои собственные, игра учит детей анализировать ситуации и делать осознанный выбор между хорошими и плохими поступками.

Игра должна проходить в спокойной обстановке, чтобы дети могли сосредоточиться. Важно использовать простые и понятные образы, соответствующие возрасту и уровню развития детей. Постепенно усложняйте задания, добавляя новые ситуации и варианты ответов. Эта игра является отличным инструментом для работы с детьми с РАС, так как она помогает им осваивать важные социальные навыки в доступной и увлекательной форме.

Оборудование: набор карточек с изображениями различных ситуаций. На одних карточках должны быть представлены положительные сценарии (например, помощь другу, уборка игрушек), на других — отрицательные (например, обзывание, агрессия). Два контейнера или коробки с надписями «Хорошо» и «Плохо».

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239047%2Fbab74c9eb2b8373927%2Fpl_post_-227840148_40

Дидактическая игра «Нейродорожки с массажным шариком Су-Джок»

Голикова Анна Васильевна, воспитатель,
Демуренко Евгения Сергеевна, воспитатель
МБДОУ «Д/с «Филиппок», г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- развитие тактильной чувствительности;
- автоматизации звуков;
- развитие фонематического слуха.

создать условия для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Игровая цель (задача): катать мяч кончиками пальцами правой руки: указательным, средним, безымянным и мизинцем. Катать мяч всей длинной пальцев правой руки и т. д

Игровые действия: игровые действия меняются, в зависимости от того какая стоит задача и от используемого поля.

Игровые правила: катать мяч ладонью правой руки вправо-влево, назад – вперед при этом произносить определённые слова, звуки.

Во время занятия с использованием шариков Су-Джок, воспитатель предлагает выполнить определённые действия, например, катить шарик меняя пальчики по линии и произносить определённые звуки. Катать шарик ладонью и проговаривать звук для автоматизации. Катать шарик и называть разные цвета, изображенные на поле.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

В результате применения корректируется произношения (автоматизации звуков, лексико-грамматических категорий), происходит развитие внимания памяти, речи и других психических процессов.

Оборудование: су-Джок, игровое поле с буквами, цифрами лабиринтами и другими условиями в зависимости от задачи.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239053%2F509d1cd883cb84c9f5%2Fpl_post_-227840148_422

Дидактическая игра «Мороженое»

Алекова Елена Николаевна, учитель-логопед
МБДОУ «ЦРР – д/с «Солнышко», г. Черногоorsk.

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- совершенствовать умения отвечать на вопросы кратко и понятно, задавать вопросы, вести диалог, выслушивать друг друга до конца;
- формировать умения «оречевлять» игровую ситуацию;
- развивать коммуникативные навыки, эмоциональную отзывчивость, подражательность, творческое воображение, активность, самостоятельность;
- воспитывать активное произвольное внимание к речи, умения вслушиваться в обращенную речь, понимать ее содержание, слышать ошибки в чужой и своей речи.

Игровая цель (задача): формирование мотивационно-потребностного компонента речевой деятельности при организации игрового взаимодействия.

Игровые действия.

Дети собирают мороженое, выбирают шарик, слушают инструкцию, делают по образцу, шарик соотносят со вкусом, классифицируют по цвету фрукта, ягоды, придумывают название мороженого, изменяют мороженое.

Игровые правила.

Мороженое собирается из одного, двух, трех шариков; по цвету, каждый шарик соответствует фрукту или ягоде, ронять части на пол, нельзя.

Вариант №1. Игровой сюжет в кафе, посетители, заказывают мороженое с определенным вкусом, «мороженщик» готовит и продает мороженое. Для того чтобы собрать мороженое, нужно взять рожок и надеть на него фруктовый шарик. Шарик разного цвета, соответственно сделанные из разных фруктов, ягод. Используя собственный опыт «мороженщик» рассказывает, из чего сделан, рожок, какой он на вкус. Из чего сделан шарик, если он желтого цвета, это может быть груша, лимон и т.д. По вкусу мороженое может быть разное: лимонный шарик с кислинкой, желтый яблочный сладкий и т.д. Зеленый шарик может быть из яблока, груши. Яблочный шарик может быть зеленого, желтого, красного цвета.

Вариант №2. Два «мороженщика» предлагают свое угощение, предварительно описав его, готовят сладость с одним вкусом, но с разными фруктами или ягодами.

Вариант №3. Несколько «мороженщиков» готовят мороженое по названию или цвету, кто быстрее. Формируют сладость по просьбе покупателя и рассказывают, из чего оно сделано.

Вариант №4. «Мороженщик» предлагает мороженое с двумя и тремя шариками, образуя сложные слова. Приготовленное мороженое покупают посетители, подобрав нужную «купюру» цифру к количеству шариков.

Вариант №5. «Мороженщик» объявляет, какое мороженое закончилось, приглашает посетить кафе завтра. Делает заказ на поставку рожков и шариков.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста с ТНР, развивает коммуникативные навыки, эмоциональную отзывчивость, возможность творческого продолжения, активность, самостоятельность.

Видеофрагмент игры: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239022%2F366d28c716c546f736%2Fpl_post_-227840148_9

Дидактическая игра «Прием последовательного ряда (парковка)»

Бадагова Кристина Александровна, учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад «Дашенька» г. Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- развивать артикуляционную, мелкую моторику, фонематический слух;
- развивать память, внимание, мышление;
- формировать фразовую речь;
- стимулировать речевую активность, развивать понимание обращённой речи.

Игровая цель (задача): формирование мотивационно-потребностного компонента речевой деятельности при организации игрового взаимодействия.

Игровые действия.

Формирование простой фразы (существительное + глагол).

Игровые правила.

Ребёнок называет карточку с персонажем, кладёт на парковку и называет его действие, за каждого названного персонажа и его действие, ребёнок получает звёздочку.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Совершенствуется произносительная сторона речи, формируется фразовая речь, развивается внимание, усидчивость, мотивация. К выполнению задания подключаются высшие психические функции: память, внимание, мышление, а также зрительное восприятие, умение вслушиваться в обращённую речь и понимать ее содержание.

Видеофрагмент игры:

https://vk.com/club227840148?z=video125714712_456239077%2Fpl_post_-227840148_17

Дидактическая игра «Летний день» (песочная терапия)

Выдра Ольга Викторовна, педагог - психолог
МБДОУ «ЦРР – д/с «Аленушка», п. Усть-Абакан

Дидактическая цель: создание условий для развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- снять психоэмоциональное напряжение;
- нормализовать эмоциональную сферу;
- развивать коммуникативные навыки, эмоциональную отзывчивость.

Игровая цель (задача): рассказать о любимом времени года, побывать в нем, поиграть с песком.

Игровые действия.

Выполнить действия в соответствии со словесной инструкцией, нарисовать в соответствии с предлагаемыми словами и цветом.

Игровые правила.

Соблюдение правил игры с песком (нельзя брать песок в рот и вдыхать его; нельзя кидать песок и высыпать его из песочницы; после игры обязательно помыть руки). Данные правила повторяются до основной игры в песочнице. Внимательно слушать и выполнять действия в соответствии с инструкцией (сюжет может быть любой). После изображения, разравнивать песок.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Игра может проводиться как индивидуально, так и малыми подгруппами. В процессе деятельности развивается мелкая моторика и тактильная чувствительность, способность распознавать цвета, формы и размеры. Стимулируется осязательное и зрительное восприятие.

Необходимые материалы и оборудование: световая песочница, песок, шпатель, влажные салфетки.

Видеофрагмент игры: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239017%2F18b35ec2862c78b79a%2Fpl_post_-227840148_3

Метод поощрений и подкреплений

Грицык Ольга Никитична, учитель-дефектолог
МБДОУ Детский сад № 11 «Росинка», г. Саяногорск

Дидактическая цель: создание условий для стимулирования познавательного интереса и развития коммуникативной активности детей с ОВЗ.

Дидактические задачи:

- побуждать к желанию получать новые знания, умения и навыки;
- формировать желательное поведение;
- развивать устойчивое внимание, усидчивость.
- развивать коммуникативные навыки.

Игровая цель (задача): каждые заработанные три жетона меняются на поощрение (все, что может быть интересным для ребенка).

Игровые действия.

В корзину педагога выкладывается 3 жетона. Воспитаннику даётся пустая корзина, в которую он будет складывать заработанные жетоны за правильные ответы. Когда ребенок собирает первые пять жетонов, педагог прерывает занятие и меняет жетоны ребенка на поощрение (игра, печенье, качели, песок и т.д.).

Игровые правила.

Учитель-дефектолог выбирает для ребенка награду и предлагает занятие, в котором воспитанник будет собирать жетоны и менять их на награду. За каждое задание дается жетон, когда все жетоны собраны, они меняются на поощрение (приз, награда, развлечение).

Вариант 1. Ответь на вопросы «Это чье?» (ответы: «его», «ее», «их»). За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

Задание на исключение и обобщение: «дай лишнее», «почему это лишнее?» (ребенок дает из предложенных карточек лишнюю). За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

«Что делали Коля и Лена?» (автоматизация звука «Ль» по опорному плану). За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

Итог. Ребенок собрал три жетона, поэтому жетоны меняются на конфету (конфета является поощрением).

Вариант 2. Задание на повторение изученных гласных звуков. За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

Игра на классификацию и обобщение на тему «овощи и фрукты». За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

Игра на исключение и обобщение на тему «овощи и фрукты». За выполнение задания ребенок получает подкрепление (жетон).

Итог. Ребенок собрал три жетона, поэтому жетоны меняются на конфету (конфета является поощрением).

И так далее.

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Результатом подкрепления желательного поведения станет сформированное устойчивое внимание, усидчивость, со временем увеличение количества выполненных заданий и снижение поощрения до словесного, например, «молодец». Обязательное условие: наградой должно выступать то, что очень интересно ребенку.

Видеофрагмент: https://vk.com/club227840148?z=video-227840148_456239024%2Ff9c7626c90174e5ce4%2Fpl_post_-227840148_12

Заключение

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе для дошкольников с ограниченными возможностями здоровья. Они открывают новые горизонты для развития коммуникативной активности, помогают укрепить социальные навыки и обеспечивают комфортную атмосферу для обучения.

Коммуникативные игры развивают мотивацию, так как вызывают у детей положительные эмоции, что способствует интересу к процессу общения и взаимодействия, позволяют адаптировать занятия под нужды и способности каждого ребенка, что особенно важно для детей с ОВЗ.

Игровые технологии обеспечивают более естественную среду для обучения и развития. Они способствуют уменьшению стресса, повышению мотивации и интереса детей к обучению. Для дошкольников с ОВЗ такие методики становятся особенно важными, поскольку они помогают создать безбарьерную и дружелюбную атмосферу, где ребенок может чувствовать себя уверенно.

Важно, чтобы взрослые, работающие с такими детьми, осознавали значимость игры как метода обучения и были готовы к творческому подходу в своих занятиях. Тщательный выбор игровых методик и их адаптация к индивидуальным потребностям каждого ребенка станут залогом успешной социализации и освоения коммуникативных навыков в будущем.