**«Своя игра»**

Коррекционно развивающая игра для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ (умственная отсталость)

**Краткое описание игры**

«Своя игра» – это сборка дидактических игр и упражнений, направленных на развитие познавательных процессов у детей (мышления, внимания, восприятия, памяти, воображения, речи) через основные лексические темы: овощи, фрукты, животные, транспорт, игрушки, мебель.

 В игре могут принять участие от 1 до 2 детей, так как для ребенка с умственной отсталостью характерно недоразвитие познавательных интересов, которое выражается в том, что они меньше, чем их нормальные сверстники, испытывают потребность в познании, а малое количество детей способствует благоприятному использованию индивидуально – дифференцированного подхода в процессе игры.

Для игры необходимы: игровое поле, 2 кубика (первый определяет цвет, если на кубике выпадает картинка «Сюрприз» - то ребенок имеет право выбрать любое понравившееся ему задание для его выполнения; второй – лексическую тему), фишки для поощрения, карточки с заданиями. Задания распределены по цвету:

 - «Угадай, чья тень» - развивает целостность восприятия. Ребенок должен определить и назвать предмет только по его контуру.

 **-** «Чего не хватает на этих рисунках?» - развивает внимание, восприятие, активизирует память и речь ребенка.

- « Какие предметы спрятались на картинке?» - развивает внимание, восприятие, наблюдательность, мыслительные процессы (сравнения, обобщения, классификация), активизирует речь и память ребенка.

 - «На что похожи эти фигурки?» - развивает воображение, мыслительные процессы (сравнение предметов и их классификация), активизирует речь и память ребенка. Ребенок должен самостоятельно придумать предмет, или несколько предметов, по выпавшей теме, похожих на фигуру на карточке.

 - Загадки – способствуют развитию всех познавательных процессов у детей.

Перед игрой внимательно изучите игровое поле и правила игры. Аккуратно разделите карточки с заданиями по цвету, и разложите их по стопкам в соответствующих ячейках. В каждой ячейке от 3 и более карточек.

**Ход игры**

* Определите очередность хода игроков (обычно используются знакомые детям считалочки).
* Очередной игрок бросает два кубика: один кубик определяет цвет, второй лексическую тему.
* Ребенок выбирает карточку с заданием, в соответствии с цветом и темой, выпавшими на кубиках.
* Педагог проговаривает задание.
* Ребенок выполняет данное задание, за правильность ответа дается от 1 до 2х поощрительных фишек (зависит от правильности выполнения задания).
* Игра заканчивается после выполнения всех заданий на игровом поле (либо при первых признаках усталости и потере интереса к игре у детей).

**Варианты использования игрового пособия**

* Дополнительные задачи, решаемые с помощью игрового пособия:
* По формированию элементарных количественных представлений: можно закреплять порядковый счет, счет предметов, путем наводящих вопросов: «Сколько фигурок на картинке?» и т.д.
* По сенсорному воспитанию: закреплять умение детей ассоциировать геометрические формы с предметами; дифференцировать цвета; воссоздавать целостное изображение предмета по его частям.
* По ознакомлению с окружающим: расширять и пополнять представления детей по темам: животные, транспорт, овощи, фрукты, игрушки, мебель.
* По развитию речи и формированию коммуникативных способностей: закреплять умение детей понимать и отгадывать загадки; задавать вопросы и отвечать на них. Закреплять в речи обобщающие слова по лексическим темам.
* По формированию мышления:  закреплять у детей умения выполнять операции сравнения, обобщения, элементы суждения, умозаключения.
* Задания на карточках можно обновлять.
* Карточки с заданиями можно использовать не только в контексте игры, но и в процессе подгрупповых и индивидуальных занятий.
* Задание «На что похожи эти фигурки?» можно использовать для развития графомоторного навыка:
* «Нарисуй такую же фигуру» - закреплять умение детей выполнять графические задания на листе бумаги по образцу, штриховать и закрашивать предметы, соблюдая их контур.
* Кубик с лексическими темами можно использовать для закрепления и расширения знаний о животных, транспорте, овощах, фруктах, игрушках, мебели с помощью следующих вопросов «Какие овощи (фрукты) ты знаешь? Назови их», «Назови детенышей» и так далее.

**Результаты практического применения**

* Новизна данного игрового пособия вызвала огромный интерес у данной категории детей, но в связи со специфическими особенностями развития, процесс игры занимает наименьшее количество времени, чем у нормально развивающихся сверстников. Для подкрепления интереса к игре детям необходим активный отдых - различные физкультминутки и физкультурные паузы. Использование фишек для поощрения так же позволяет создать эмоционально положительный настрой во время игры, и подкрепить интерес детей для ее продолжения.
* Оригинальность заданий позволила проводить коррекционную работу не только на подгрупповых и индивидуальных занятиях, но и в процессе игры, свободной деятельности детей.
* Игра проста в применении и позволяет педагогу быть наравне с ребенком, быть его союзником и помощником, именно педагог – союзник направляет действия детей при выполнении заданий и в случае затруднений. Но необходимо учитывать что, большинство детей предпочитают в работе легкий путь, не требующий волевых усилий, и задача педагога – помощника не допустить этого.

  