

# Использование игровых технологий для коррекции нарушений развития обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и тяжелыми множественными нарушениями развития.



Егорова Ольга Владимировна  
учитель

Муниципального бюджетного образовательного  
учреждения «Общеобразовательной школы «Возможность» для  
детей с ограниченными возможностями здоровья  
г. Дубны Московской области»

<http://svozm.goruno-dubna.ru/>  
e-mail: [OlgaEgorov2009@yandex.ru](mailto:OlgaEgorov2009@yandex.ru)

## Аннотация

Предлагаемая статья представляет собой описание опыта работы учителя, имеющего 18-летний стаж работы с детьми ОБЗ. В статье рассматриваются подходы и методы работы с обучающимися, имеющими умеренную, тяжелую, глубокую умственную отсталость (интеллектуальные нарушения) и ТМНР. Статья адресована, в первую очередь, педагогам, занимающимся обучением и воспитанием детей и подростков с ОБЗ, а также может быть полезна широкому кругу читателей, заинтересованному в воспитании подрастающего поколения.

**Ключевые слова:** обучающиеся, школа, коррекция, игра, мотивация, успешность обучения, социализация, индивидуальный подход.

## Содержание

1. Введение. Тяжёлые и множественные нарушения развития.
2. Игровые технологии.
3. Игры и игровые упражнения для детей с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и тяжелыми множественными нарушениями развития.

### 1. Введение.

Значительная часть детей с умеренной, тяжелой и глубокой умственной отсталостью имеют и другие нарушения, что дает основание говорить о тяжелых и множественных нарушениях развития (ТМНР), которые представляют собой не сумму различных ограничений, а сложное качественно новое явление с иной структурой, отличной от структуры каждой из составляющих. Различные нарушения влияют на развитие человека не по отдельности, а в совокупности, образуя сложные сочетания. В связи с этим человек требует значительной помощи, объем которой существенно превышает содержание и качество поддержки, оказываемой при каком-то одном нарушении: интеллектуальном или физическом.

Уровень психофизического развития детей с тяжелыми множественными нарушениями невозможно соотнести с какими-либо возрастными параметрами (отсталость от паспортных норм возраста). Органическое поражение центральной нервной системы чаще всего является причиной сочетанных нарушений и выраженного недоразвития интеллекта, а также

сенсорных функций, движения, поведения, коммуникации. Все эти проявления совокупно препятствуют развитию самостоятельной жизнедеятельности ребенка, как в семье, так и в обществе.

Обучающиеся с умственной отсталостью в умеренной, тяжелой или глубокой степени, с тяжелыми и множественными нарушениями развития (ТМНР), интеллектуальное развитие которых не позволяет освоить АООП (вариант 1), получают образование по варианту 2 адаптированной основной общеобразовательной программы образования, на основе которой образовательная организация разрабатывает специальную индивидуальную программу развития (СИПР), учитывающую индивидуальные образовательные потребности обучающихся с умственной отсталостью. Реализации АООП по варианту 2 может быть в форме обучения ребенка на дому или семейного образования.

Целью образования обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), с тяжелыми и множественными нарушениями развития по данному варианту АООП является развитие личности, формирование общей культуры, соответствующей общепринятым нравственным и социокультурным ценностям, формирование необходимых для самореализации и жизни в обществе практических представлений, умений и навыков, позволяющих достичь обучающемуся максимально возможной самостоятельности и независимости в повседневной жизни.

## **2. Игровые технологии.**

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса.

**Цель использования технологии:** Расширение образовательного пространства, развитие мотивационных процессов, познавательной активности, усиление работоспособности учащихся.

**Результат использования технологии:** Преодоление трудностей в усвоении знаний. Повышение мотивации и познавательного интереса к предмету, активизация познавательных процессов, развитие коммуникационных процессов.

### **Особенности игровых технологий.**

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Игра представляет собой «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического характера. Коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности, а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Существенно также и то, что игра является средством развития умений и навыков коллективной мыслительной деятельности умений продуктивно сотрудничать.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*.

### **Виды игр:**

- **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Действуя с предметами и познавая через игру обучающиеся учатся сравнивать, устанавливать сходство и различия предметов. Школьники знакомятся со свойствами предметов, решают задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности. По мере овладения учениками новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: они упражняются в определении предмета по какому - либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку, что очень важно для развития отвлеченного логического мышления.

В процессе игр с природным материалом формируются мыслительные процессы и операции (анализ, синтез, классификация) и наряду с этим воспитывается любовь к природе бережное отношение к ней.

Настольно-печатные игры - способствуют упорядочению деятельности, стимулируют формирование мышления, внимания, работоспособности, развивают память.

Словесные игры учат играющих опираясь на имеющиеся представления о предметах, использовать приобретенных ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети должны самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывать по описанию, находить сходства и различия, алогизмы и суждения. Эти игры развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить ответ на поставленный вопрос, применять знания в соответствии поставленной задачей. С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легче.

### **3. Игры и игровые упражнения для детей с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и тяжелыми множественными нарушениями развития.**

У детей с умеренной и тяжёлой умственной отсталостью игровые действия без специального обучения не возникают. Действуя с игрушкой, ребёнок совершает простейшие однообразные манипуляции, которые не имеют игрового содержания.

У ребёнка оказываются несформированными:

- потребностно-мотивационный компонент игры, то есть он не обнаруживает потребности в игре. Даже будучи включенным в игру он не проявляет интереса ни к игрушкам, ни к самому игровому процессу. Ребёнок действует пассивно, безразлично, не получая удовольствия от выполняемых действий, только подчиняясь требованиям взрослого. Неустойчив интерес к игрушкам, не наблюдается даже кратковременного поглощения игрой. Случайные раздражители быстро отвлекают его внимание, после чего игра прекращается.

- целевой компонент, поэтому действия ребёнка не имеют осмысленного и целенаправленного характера. Действия с игрушками производятся на уровне манипуляций, нередко неспецифических.

Сами по себе игрушки не стимулируют ребёнка к началу игры. Он не знает, особенно в начале обучения, как можно с ними действовать.

Дети с умеренной и тяжёлой умственной отсталостью не могут осуществлять перенос действий с одной игрушки на другую, сходную или аналогичную.

У детей с умеренной и тяжёлой умственной отсталостью имеются разнообразные нарушения двигательной сферы, в частности, у них плохо развита координация движений и зрительно-двигательная координация. Это затрудняет овладение операционно-технической стороной игры. Поэтому, прежде чем осуществить какое-либо игровое действие, взрослый

должен научить ребенка выполнять необходимые движения для последующего адекватного действия с игрушкой.

Для того чтобы игрушки стимулировали ребенка к действиям, он должен уметь их использовать, знать, что и как можно с их помощью делать или изображать. Взрослому необходимо демонстрировать всевозможные варианты выполнения действий с той или иной игрушкой. Каждая новая игрушка, которая предлагается ребёнку для игр, должна быть обязательно обыграна.

Без соответствующего обучения дети просто кидают, кусают или рвут и ломают игрушки. При специальном обучении у детей формируются действия с игрушками по подражанию, по образцу, понимание детьми названий используемых игрушек и словесного обозначения выполняемых действий, наличие адекватных эмоциональных реакций на игрушки и выполняемые с ними действия.

В своей работе, делая ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровую деятельность использую в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения какого-либо понятия или темы;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Исходя из игровой задачи, обучающиеся, воспитанники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают её более привлекательной и интересной.

При отборе игры для того или иного занятия необходимо опираться на следующие принципы.

- Доступность содержания детям с нарушением интеллекта.
- Познавательная значимость игры.
- Возможность формирования на их основе коммуникативных навыков.

Для обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) и тяжелыми множественными нарушениями развития очень важен эмоциональный отклик на игру. Предмет, с которым предлагается поиграть может вызвать страх или неприятные ощущения у ребенка. В таком случае, игрушку лучше заменить.

В качестве основных психологических механизмов коррекции нарушений познавательной сферы школьников с интеллектуальной недостаточностью через игру можно выделить:

- моделирование системы социальных отношений в наглядно – действенной форме в особых игровых условиях, исследование их ребенком и ориентировка в этих отношениях;
- изменение позиции ребенка в направлении преодоления познавательного и личностного эгоцентризма и последовательной децентрации, благодаря чему происходит осознание собственного «Я» и возрастает мера социальной компетентности и способности к разрешению проблемных ситуаций;
- стимулирование интереса к познанию, развитие внимания, памяти;
- организация поэтапной отработки в игре новых, более адекватных способов ориентировки ребенка в учебных и жизненных ситуациях, их интериоризация и усвоение;
- организация ориентировки ребенка на выделение переживаемых им эмоциональных состояний, обеспечение их осознания, смысла проблемной ситуации и формирование ее новых значений;
- формирование способности ребенка к произвольной регуляции деятельности на основе подчинения поведения системе правил, регулирующих выполнение роли, и правил, регулирующих поведение в игровой ситуации.

В своей практике я использую игровые упражнения, дидактические игры разной направленности, подвижные игры средней и малой подвижности, компьютерные игры, народные забавы и игры.

Хороводы и народные игры позволяют работать со всей группой детей используя невербальную коммуникацию, связанную с тактильной системой восприятия, включающую самые разнообразные прикосновения.

Игровые упражнения представляют собой методически организованные двигательные действия, специально подобранные с той или иной целью, суть которых заключается в выполнении конкретных заданий. Упражнения используются мной как начало обучения умственно отсталого ребенка игре. Разложив игру с правилами на части, мы разучиваем отдельные действия в игровых упражнениях, затем соединяя части в единый игровой сюжет.

Подвижные игры используются мной в качестве динамических пауз на уроке или как поощрение за выполненную обучающимся работу.

Компьютерные учебные игры позволяют в увлекательной форме осваивать навыки чтения и счета. Ребенок, попадая в занимательные ситуации, при каждом успехе получает мощное эмоциональное подкрепление. При этом у него формируется устойчивая установка на самостоятельный поиск, критическое отношение к окружающему и самому себе, на желание узнать новое, лежащее в основе установки на учение.

Для ребенка с нарушением интеллекта важно научиться фиксировать и концентрировать внимание на заданных целях. Для этого проводятся игры на поддержание устойчивости внимания. Много внимания уделяется играм на развитие и коррекцию нарушений памяти. Умственно отсталый ребенок лучше запоминает то, что для него представляет наибольший интерес, оставляет наибольшее впечатление.

**В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

### **Список литературы:**

1. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).
2. Петрова О.В. Применение игровых технологий на уроках как средство коррекции интеллектуальных нарушений у детей. - г. Уфа
3. Гальперин П.Я. Теория поэтапного формирования умственных действий формирования умственных действий –М.,1988.
4. Большакова М. Фольклор в познавательном развитии // Дошкольное воспитание, 2004, №9, с.46.