

Ю. В. Локоть,

учитель початкових класів, учитель-дефектолог
комунального закладу «Золотоніська спеціальна школа
Черкаської обласної ради»



ГРА ЯК МЕТОД КОМПЕНСАЦІЇ ПОРУШЕНЬ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ

Гра – це «чарівна паличка», з допомогою якої можна навчити дитину з порушеннями інтелектуального розвитку читати, писати і, головне мислити. Гра є тією універсальною формою діяльності, всередині якої, відбуваються основні зміни в психіці та особистості дитини з порушеннями інтелектуального розвитку. Гра визначає її відношення з оточуючими людьми, готує до переходу на наступний віковий етап, до нових видів діяльності.

Особливістю дидактичних ігор є те, що вони спеціально створюються і розробляються дорослими з різною педагогічною метою: сенсорного виховання, мовленнєвого розвитку, ознайомлення з довкіллям, з елементарними математичними уявленнями тощо. Дидактичні ігри можуть супроводжуватись наочним матеріалом (іграшки, предмети, речі, картинки тощо) або будуватись тільки на словесній основі. У дидактичній грі як формі навчання закладено одночасно два завдання: *навчальне (пізнавальне) та ігрове (розважальне)*. Відповідно до цього педагог водночас навчає дітей з порушеннями інтелектуального розвитку і грає разом з ними, а діти, граючись, навчаються. Пізнавальний зміст навчання виражається у певних дидактичних завданнях, що мають на меті, наприклад, сенсорне виховання і мовленнєвий розвиток дітей. Дидактична мета, прихована в ігровому завданні, стає непомітною для дитини, і засвоєння пізнавального змісту відбувається ненавмисно, а у процесі цікавих для дитини ігрових дій (ховання і пошуку, загадування і відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо). Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання стає не пряма вказівка педагога і бажання дітей навчитись, а природне прагнення до гри, бажання досягти ігрової мети, виграти. Саме це спонукає дітей до розумової активності, як того вимагають умови і правила гри (краще сприймати довкілля, уважніше вслуховуватись, швидше орієнтуватись на потрібну властивість, добирати і групувати предмети тощо).

ІГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Заверши речення

Дітям пропонують переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- У лісі ростуть дерева товсті й....
- Річки бувають глибокі й....
- Улітку дні довгі, а взимку....
- Діти оцінюють свою роботу, враховуючи каліграфію.

Утвори слово

Від поданих слів утвори нові слова з апострофом.

Дерево — дерев'яний;
солома —...;
трава —...;
горобець — гороб'ята;
голуб —...;
ластівка —
Віднови слово

На дошці написані слова з пропущеними літерами: лос_, пен_, тін_, пал_то, пал_ма.

Записати в зошит відновлені слова.

Дитячий театр

Учитель ознайомлює дітей із твором і дає завдання: показати почуте за допомогою жестів та міміки. *Наприклад:* «Ріпка» – діти намагаються передати зміст казки без слів, імітуючи рухи головних героїв, тощо.

Опорні слова

І варіант. Учитель дає ряд слів із недавно прочитаного твору. *Наприклад:* пшеничний колосок, зерно, млин, борошно, тісто, пиріжки.

Діти мають назвати твір, про який ідеться, і переказати його з використанням опорних слів.

II варіант. Діти мають прочитати твір і визначити опорні слова, за допомогою яких можна якнайповніше відтворити заданий уривок твору. *Наприклад:* після читання казки «Вовк вітом» учні випишують ряд слів – осел, вовк, віт, люди, хлоп. Виграє той, за чікими словами легко відтворити казку.

Що спочатку - то вкінці

Учитель читає уривок твору з певною подією, а діти називають ті події, що відбувалися раніше чи пізніше. Виграє команда, яка назве точний порядок подій. *Наприклад:* «Раптом бідняк побачив на узбіччі дороги дідуса. Той швидко підійшов до бідняка, спитав: «Чого ти, друже, сумний?»

Що було до того?

Що було пізніше?

Літературний музей

Учитель проводить уявну екскурсію залами музею. Кожна зала отримує назву відповідно до жанрових особливостей твору. *Наприклад:* зараз ми побуваємо в музеї, де є Зала Казок. У цій залі виставлено чарівні предмети. Здогадайтеся, кому вони належать?

Шкатулка з грошима («Про неробу Юрка, маминого синка»), яйце-райце («Яйце-райце»), перстень («Зміїв перстень»).

Машина часу

Учитель дає дітям завдання у групах. Виграє та група, яка найшвидше та найцікавіше складе найкоротший новий твір за мотивами відомого сюжету.

Наприклад: уявіть собі, що події твору та герої переносяться в інший час...

Що у творі повинно змінитися?

Що може залишитися таким самим?

Які події стануть неможливими?

Намалюй карту

Учитель читає художній твір, після чого діти діляться на групи і отримують завдання – намалювати карту-схему подій. Виграє група, яка найкраще складе карту твору. *Наприклад:* намалювати карту до казки «Колобок». Кольором позначити характери персонажів.

Пригадай заголовок

Учитель пропонує назвати твори художньої літератури, в заголовках яких є розділові знаки.

Наприклад:

Кома (Будь обережна, Марійко).

Три крапки (Не те літо, після війни...).

Лапки («Не хочу багатства»).

Дефіс (Лисичка-кума).

Знак питання (Як павуки подорожують?).

Знак оклику (Україно!).

Завдання після гри: згадавши заголовок, учень повинен сказати, що він розкриває, про що розповідає автор чи про що він хотів сказати своїм твором.

Вилучи зайву літеру

Один школяр пригадує словникові слова і записує їх у стовпчик, використовуючи зайві літери. Другий — закреслює олівцем літери, що він вважає зайвими, та перевіряє правильність записаних слів за орфографічним словником.

Назвіть сусідів

Діти мають назвати сусідів звука [а] в таких словах: басейн, плащ, залізо, упав, комахи, каже, драбина, жайвір, малий, гай...

Вередливий звук

Жив собі звук у словах, проте завередував і втік. Потрібно його ввіймати і поставити на місце. *(Наприклад:* звук [к]; -іт, -аштан, -віти, -рокодил.)

Відлуння

Учитель називає слова, а діти хором повторюють останній склад. *(Наприклад:* ромашка — ка, книга — га, ліс — ліс.)

Утвори нове слово

На початку або в кінці слова діти повинні додати літеру, щоб утворилося нове слово.

Луг — плуг; риба — рибак;

коса — косар; мак — смак.

Переплутанка

діти мають скласти правильно слова і записати. *(наприклад:* ронаво — ворона.)

лібка — еосл — еазць —

овкв — авод — рооска —

Схованка

Які інші слова заховалися в цих словах? *(Наприклад:* ялинка — лин; яблуко — лук.)

Клітинка — трактор — ведмідь — ...

Щедрівка — пиріг — листок — ...

ІГРИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Потяг

Учитель по черзі викликає до дошки учнів. Кожен з них, виконуючи роль вагона, називає свій номер. Перший викликаний учень говорить: «я — перший вагон». Другий учень виконує роль другого вагона, він називає свій порядковий номер і т.д. Потім діти повертаються в другу сторону — останній вагон стає першим. Діти називають свої порядкові номери справа наліво.

Будь уважний

1. Скільки лапок у вовків? (4)
2. Скільки в мишки є хвостів?(1)
3. Скільки вушок у зайців?(2)
4. Скільки пальців на руці?(5)
5. Скільки крил є у лисиці?(ніскільки)
6. Скільки в теремі криниць? (ніскільки)
7. Скільки жаб літає в небі? (ніскільки)

8. Скільки хвостиків у тебе? (жарт)

Що змінилось?

Учитель ставить на столі 5 іграшок: заєць, ведмідь, вовк, лисиця, їжак. Учні називають: перший — заєць, другий — ведмідь і т. д. Потім учні заплющують очі, а вчитель переставляє іграшки місцями. Учні розплющують очі і розповідають, що змінилось.

Листоноша

Учитель роздає 5 учням однакову кількість «листів» (картки із записаними прикладами). У дітей, які сидять за партами, в руках картки з номерами будинків (від 1 до 10). Кожен листоноша повинен розв'язати приклади. Відповіді збігаються з номерами будинків.

Завдання: швидко та без помилок рознести листи за призначенням.

Склади приклад

Учитель роздає дітям картки з числами. Він називає добуток множення, а діти, в яких є відповідні картки, повинні стати разом, щоб склався приклад на множення.

Лісова школа

На дошці виставляємо фігурки звірят — учнів лісової школи, під кожною фігуркою — кишеньки для карток із завданнями. Діти розв'язують приклади разом із учнями лісової школи.

У звірят вийшли такі відповіді: 14,15,18,16,21 *(картки відповідно вставлені в кишеньки)*. Діти звіряють зі своїми результатами відповіді лісових мешканців. Хто помилився? А як це могло трапитися?

З допомогою цієї гри учні набувають умінь перевіряти власну роботу, аналізувати помилки, доводити правоту.

Знайди своє дерево

Перед проведенням уроку чіпляємо таблицю з намальованими деревами, під якими записані приклади. У кожного на парті картка — відповідь до прикладів, що написані під деревом. Учень, який не помилився у розв'язуванні прикладів, знайде своє дерево. Шукаючи лише своє дерево, дитина розв'язує всі приклади.

Перевір себе

Учитель заготовляє картки, на яких записані результати множення. *Наприклад:* 16. Учитель показує картку, а учні записують приклад на множення з такою відповіддю або піднімають картки з числами 2 і 8.

Не зіб'юсь!

Учні розпочинають лічбу від 1 до 20 по одному, замість чисел, які діляться на 2, говорять «не зіб'юсь».

ІГРИ НА УРОКАХ ПРИРОДОЗНАВСТВА

Знайди дерево

Учитель роздає дітям листки і плоди різних дерев. По сигналу кожний підбігає до того дерева, з якого зірваний листок або плід.

Що змінилось?

Ігровий матеріал: предметні картинки. На набірному полотні виставлені предметні картинки: квіти, листки, плоди, тварини. По сигналу вчителя діти закривають очі. Ведучий забирає одну картинку. Учні називають, яку картинку ведучий забрав.

Де росте?

Учитель кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину. Учень, який зловив м'яч, повинен відповісти, де росте — в саду, в полі, на лузі, в лісі.

Знайди пару

Дітей, що грають, ділять на 2 команди: одній роздають листки, другій -плоди. По сигналу учні стають парами так, щоб листки відповідали плодам.

Пара, що правильно утворилась, проходить через «чарівні ворота» (двоє дітей з піднятими руками вгору). Якщо завдання виконано не вірно, ворота закриваються (руки опускаються).

Які овочі потрібні для борщу?

Ігровий матеріал: натуральні овочі чи предметні картинки. Учитель пропонує дітям «зварити» до обіду борщ. Учні вибирають овочі, які потрібні для борщу. Серед овочів повинні бути і ті, які для борщу не потрібні.

Яка пора року?

Великі картинки із зображенням пір року розкладають на столі. На маленьких картинках зображенні предмети, якими користуються люди в ту чи іншу пору року, (одежа, знаряддя праці, ігровий інвентар.) Маленькі картинки роздаються дітям. Діти, які грають, повинні положити їх на картинку роздаються дітям. Діти, які грають, повинні положити їх на відповідну велику картинку. Вчитель разом з дітьми стежить за правильністю виконання. Замість предметних картинок можна використати і предмети.

ІГРИ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Палітра осені

Мета: розвивати зорову пам'ять, формувати знання з кольорознавства (назви кольорів, які кольори слід змішувати, щоб отримати певний колір); удосконалювати навички роботи пензлем. **Матеріал:** картки – завдання із вказівкою, які кольори треба змішати, щоб одержати третій, навпаки: є колір, потрібно визначити, які два кольори змішали, щоб одержати даний колір. Кожний учень одержує картку – завдання, на якій він повинен виконати завдання:

1. Два прямокутники розфарбовані, наприклад, один жовтим, інший – коричневим кольором, між ними поставлений знак «+», а третій прямокутник залишається не розфарбованим. Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і розфарбовують ним прямокутник.

2. Прямокутник розфарбований кольором початку осені, наприклад зеленувато – жовтим, поряд з ним – два прямокутники, з'єднанні знаком «+».

Примітка: Щоб зацікавити дітей. Можна створити ігрову ситуацію: дощем зміло кольори з деяких осінніх листочків (замість прямокутників роздати зображення листків), пропонується учням поновити їх колір.

Художник-чарівник

Мета: набуття навичок роботи з аквареллю по вогкому паперу. Вливання одного кольору фарби до іншого для отримання нового кольору.

Матеріал: два листки паперу: один простий, інший – змочений водою, вода, фарби, пензлик, склянка.

Учитель. Ми всі художники – чарівники, творимо на папері чудеса. Зараз я вам покажу, як це робиться. У мене два листки паперу. Це – звичайний папір, а цей – змочений чарівною водою. У вас на партах у склянках стоїть чарівна вода. Я беру папір, змочений чарівною водою папір повинен знаходитися в стадії висихання, пензликом малюю три пелюстки малиновою фарбою, кольори будуть розпливчастими), потім – три пелюстки фіолетовою фарбою. Бачите, як кольори впливають один на другий. Ось і вийшли чарівні квіти.

- Тепер давайте зробимо папір чарівним. Візьміть пензлик і опустіть у воду та змочіть ним папір. Покладемо пензлик, держіть руки над папером, закрийте очі і повільно рухайте і промовляйте: «Раз, два, три, папір чарівний. Дивись!». Так треба

сказати 2-3 рази. Учні повторюють чарівні слова, а папір тим часом підсихає.

Упізнай і домалюй

Мета: вправляти дітей у розвитку уваги, розвивати чуття симетрії; виявити рівень знань у виборі кольору предмета і подальшої її заштриховки.

Хід гри: на листках намальована половина якогось предмета (квітка, хатинка, ялинка...). Потрібно домалювати другу частинку малюнка і зафарбувати його.

Так чи не так?

Мета: вчити дітей у композиції картини помічати помилку, порушення цілісного поєднання кольорів.

Хід гри: у композиції картини, виконаній у холодній гамі, вводиться яскравий колір (накладається клаптик паперу, що порушує цілісне поєднання кольорів). Діти повинні знайти помилку, визначити кольорову гаму і пояснити, чому стало некрасиво.

Граючись, діти глибше пізнають світ, набувають навичок та вмінь. Перевертлюючись у персонажів гри, вони стають сміливими і безстрашними, вольовими й кмітливими. Під час гри розвивається сила дитини, твердішою стає тіло, несхибним окомір; розвивається винахідливість та ініціатива; формуються високі моральні якості, такі як: доброта, чуйність, уміння поступитися своїми інтересами в ім'я колективу, переборювати труднощі, долати перешкоди.

Участь у грі дозволяє дитині відійти від проблем у навчанні та повсякденному житті, запобігає виникненню сумнівів й недовіри до своїх сил. Скрізь час гра добродійно впливала на формування дитячої душі, розвиток фізичних сил і духовних здібностей.

Цінність гри залежить від керівництва нею. Завдяки здібному педагогу за допомогою одних і тих же ігор можна виховувати різні моральні й фізичні якості. Під час організації та проведення дидактичних та рухливих ігор потрібно враховувати спрямованість на досягнення виховних, освітніх та оздоровчих результатів. Роль вчителя в цьому процесі важко переоцінити: він повинен бути не лише організатором гри, а й вихователем дітей під час її проведення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Засенко В. Сучасна система освіти осіб з вадами слуху: стан, проблеми, перспективи /Збірник матеріалів І Всеукраїнської конференції з історії навчання глухих в Україні. Київ : Українське товариство глухих, 2001.228 с.
2. Софій Н. Права дітей з особливими освітніми потребами та рівний доступ до якісної освіти. Київ : Міжнародний фонд «Відродження», 2006. 64 с.
3. Таранченко О., Федоренко О. Концепція розвитку системи освіти осіб з порушеннями слуху в Україні (проект). *Особлива дитина : навчання і виховання.* № 1(73). 2015. 124 с.
4. Колупаєва А., Таранченко О. Діти з особливими потребами в загальноосвітньому просторі: початкова ланка. Путівник для педагогів: навчально-методичний посібник. Київ : «АТОПО». 2010. 96 с.
5. Таранченко О. Діти з порушеннями слуху в інклюзивному закладі. *Дефектологія. Особлива дитина: навчання та виховання.* 2010. №4. 5 с.
6. Федоренко О. Особливості впровадження технологій спільного викладання в процес навчання учнів з порушенням слуху в різних типах освітніх закладів. *Особлива дитина: навчання та виховання.* № 4 (71). 2014.179 с.