

Король Т.И.

Методические рекомендации для проведения
коррекционно-развивающих занятий
«Геймплей»

Комсомольск-на-Амуре, 2017г.

Король Т.И., учитель-дефектолог КГБОУ школа 3

**Методические рекомендации для проведения
коррекционно-развивающих занятий, - Комсомольск-
на-Амуре, 2017 г.**

Рецензент кандидат психологических наук, доцент
кафедры дошкольной и коррекционной педагогики и
психологии ФГБОУ ВО «АмГПГУ» Ю.В. Серебrenикова

Пособие для коррекционно-развивающих занятий
включает в себя деревянное поле, фигурки, журнал и
методичку. Предназначено для игр и занятий с детьми
дошкольного и школьного возраста, а также для детей с
особыми возможностями здоровья. Направлен на развитие
познавательных процессов, ориентировки в пространстве,
умения следовать инструкции. Адресовано специалистам,
работающим в детских садах и школах, и родителям.

2017 г.

Введение

В наше время есть много интересных, развивающих и обучающих компьютерных игр, но некоторые из них не доступны для детей, и особенно для детей с особыми образовательными потребностями, в силу сложности заданий, управления, или в связи с особенностями самого ребенка. Как для обычных детей, так и для детей с особыми возможностями здоровья (ОВЗ) очень важно реальное проигрывание и воспроизведение деятельности, именно это и стало причиной создания данного материала.

«Геймплей» это игровой процесс с точки зрения игрока, чаще всего его используют к определениям компьютерных игр. «Геймплей» включает в себя разные аспекты игры, в том числе технические, такие как внутри игровая механика, совокупность определенных методов взаимодействия игры с игроком и др.

Идеей создания данного материала послужила компьютерная игра детектив ««Нэнси Дрю. Тень у воды. Бэнто Юми» и настольная игра «судoku».

В набор входит деревянное поле, фигурки 18 штук трех цветов: 1 набор: заяц, собака, кошка; 2 набор: сова, лиса, медведь, и журнал с иллюстрированными заданиями.

Данный набор предназначен для работы с детьми дошкольного, младшего школьного возраста и для детей с особыми образовательными потребностями.

Коррекционно-развивающий материал адресован специалистам, работающим в ДОУ в группах общеразвивающего вида и в группах компенсирующей направленности, в общеобразовательных школах и школах реализующих адаптированные основные общеобразовательные программы. Он может быть использован и родителями. Материалы подходят как для

индивидуальных занятий, так и для работы в подгруппах (2—4 ребенка).

Важно заниматься с ребенком последовательно, от простого к сложному. По этому структура материала в журнале «Геймплей» расположена начиная с простых заданий, с постепенным увеличением сложности.

Задания в журнале «Геймплей» разделены на 3 блока:

1. Одно условие
2. Два условия
3. Несколько условий

Целью данного дидактического пособия для коррекционно-развивающих занятий является развитие познавательных процессов посредством совокупности определенных методов взаимодействия игры с игроком в реальности.

Задачи которые может поставить перед собой специалист использующий данный набор в работе с ребенком:

➤ **Развитие представлений об окружающем мире;**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Закрепление понятий: птицы, животные, домашние животные, дикие животные;
- Закрепление знаний о животных: заяц, собака, кошка, сова, лиса, медведь. Их особенностях;

➤ **Развитие пространственных представлений и соотношений;**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Закрепление понятий направления: направо, налево, по центру;
- Закрепление понятий расположения на плоскости;

➤ **Развитие восприятия и внимания;**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Овладение умением соотносить картинку с фигуркой;
- Распределять и удерживать внимание на нескольких условиях, для достижения верного результата.
- Закрепление знаний о цветах: синий, красный, зеленый;

➤ **Развитие мнестических процессов;**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Запоминание расположения фигур с последующим воспроизведением (от одного объекта, до девяти в зависимости от возраста);

➤ **Развитие мыслительных процессов;**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Овладение умением выделять два признака предмета: цвет, форма. Соотносить с условиями задания;
- Овладение умением классификации по признакам: цвет, форма, направление;
- Овладение умением выделять лишний предмет, аргументировать свой выбор;
- Овладение способом наложения нескольких условий на единый результат, удерживать в голове несколько условий;

➤ **Развитие умения саморегуляции, самопроверки**

Планируемые результаты при использовании пособия:

- Овладение навыками самопроверки полученного результата.
- Овладение умением следовать инструкции;

Задачи целесообразно использовать в контексте общего занятия в зависимости от темы и целей занятия.

Рекомендации по работе с материалом

Начало работы...

В первый раз занимаясь с ребенком по данному набору (да и в последующие вплоть до закрепления знаний) необходимо познакомиться его с инструментарием. Это можно сделать в форме игры или заданий в соответствии с возрастом ребенка.

Для детей дошкольного возраста и детей с особыми образовательными потребностями следует начать с игр и заданий с фигурками и продолжить по нарастающей усложнять задания переходя от одного блока заданий к последующим. А для более старших детей можно сразу начать с III блока заданий.

Игры и задания с фигурками

✓ Знакомство с животными. Называние, их место обитания, отличительные особенности. В начале рассказывает учитель, а в следующий раз ребенок.

✓ Классификация. Разложить фигурки на группы по признакам: цвет (красный, синий, зеленый), форма (одинаковые животные), направление движения (направо, налево, по центру).

✓ Разложить фигурки перед ребенком (количество в соответствии с возрастом). Перемена места расположения фигурок, разложи как было, исчезновение фигурки/фигурок.

✓ Четвертый лишний. Выделить по цвету, по форме, по направлению движения, животные и птицы, домашние животные и дикие.

✓ Расположение на поле. Расставь фигурки так, чтобы по горизонтали были одинаковые цвета, а по вертикали одинаковая форма. Расставь фигурки так, чтобы форма и цвет по горизонтали и вертикали не повторялись.

I блок заданий

Задания с одним условием представляют собой постановку на поле фигурок определенного цвета или формы в соответствии с предложенными в журнале «Геймплей». На данном этапе учитель проговаривает расположение отмеченного квадрата на поле.

Расположение квадратов: правый верхний угол, правый нижний угол, с права по середине, верхний по центру, центральный, нижний по центру, левый верхний угол, слева по середине, левый нижний угол.

II блок заданий

Задания с двумя условиями предполагают постановку фигурок в соответствии с цветом и формой. Предлагаются задания для двух наборов фигурок. Расположение фигурок также проговаривается.

После освоения предложенных заданий, можно переходить на устную инструкцию расстановки фигурок.

Пример: «Поставь красную собаку в верхний правый угол, зеленую кошку в центральный квадрат, синего зайца в левый верхний угол, красную кошку под зеленой кошкой, а синюю собаку над красной кошкой, закончи постановку фигурок самостоятельно.»

III блок заданий

Задания с несколькими условиями представлены в журнале для двух наборов. Здесь условия представлены не только в основном квадрате, но и в дополнительных. Для выполнения задания необходимо мысленно наложить условия на основной квадрат. При соблюдении всех условий поле будет заполнено.