

Оксана НАУМЕНКО,

*кандидат педагогических наук,
доцент кафедры педагогики и психологии инклюзивного образования
Белорусского государственного педагогического университета
имени Максима Танка,*

Светлана ШКЛЯР,

учитель-дефектолог высшей категории,

Екатерина ПОПОВСКАЯ,

*учитель-дефектолог высшей категории,
ясли-сад № 92 г.Минска*

КОРРЕКЦИОННАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОСОБЕННОСТЯМИ ПСИХОФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

Дидактические игры занимают важное место в воспитании и обучении детей дошкольного возраста, в том числе воспитанников с особенностями психофизического развития (далее — с ОПФР). В дидактических играх перед ними ставятся задачи, решение которых требует сосредоточенности, внимания, умственных усилий, умений осмыслить правила и последовательность действий, преодолевать трудности. Дидактические игры содействуют формированию представлений, рациональных способов решения умственных и практических задач, развитию ощущений и восприятия, самостоятельности и активности мышления, речи.

В научно-педагогической литературе вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались А.П. Усовой, Е.И. Родиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваничкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.И. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером и другими исследователями, которые указали на тесную взаимосвязь обучения и игры, определили структуру игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми, охарактеризовали дидактическую игру как форму организации обучения.

Отличительной особенностью дидактических игр выступает возможность обучать детей посредством активной, доступной, интересной для них деятельности [2; 4; 5]:

- ребёнка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть;

- активное участие, тем более, что выигрыш в дидактической игре зависит от того, насколько ребёнок овладел представлениями и умениями, которые диктуются её обучающей задачей;

- игра побуждает ребёнка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять, расширять свои представления.

В дидактической игре содержатся все структурные элементы, характерные для игровой деятельности детей: замысел, содержание, игровые действия, правила, результат. Наличие дидактической задачи подчёркивает обучающий характер игры, направленность её содержания на развитие познавательной деятельности детей. В отличие от прямой постановки задачи на занятиях, в дидактической игре она возникает и как игровая задача самого ребёнка [1; 4; 6].

Между всеми компонентами дидактической игры существует тесная взаимосвязь:

- игровой замысел определяет характер игровых действий;

- наличие правил помогает осуществить игровые действия и решить игровую задачу;

- в ходе игровых действий, регулируемых игровыми правилами для достижения игрового замысла, решается дидактическая задача.

В рамках коррекционно-развивающего обучения и воспитания детей с ОПФР дидактической игре отводится важное место.

У детей с ОПФР отмечается недоразвитие не только речевой, но и познавательной деятельности, наблюдаются недостатки и особенности восприятия, ощущений и представлений, трудности контакта со взрослыми, общения со сверстниками, недостаточное владение способами усвоения общественного опыта, нарушения мелкой моторики и зрительно-двигательной координации. Поэтому в коррекционно-развивающем обучении и воспитании детей дошкольного возраста с ОПФР при подготовке, организации и проведении дидактической игры необходимо соблюдать следующие условия:

- учитывать уровень речевого, познавательного, моторного развития;

- чётко, эмоционально, выразительно и пошагово разъяснять игровую задачу и правила игры;

- занимать в игре позицию равноправного партнёра, сопереживать играющим, живо и эмоционально реагировать на ход игры, поддерживать интерес к действиям каждого ребёнка;

- вводить в игру элементы соревнования, весёлого состязания, поощрять болельщиков, которые эмоционально поддерживают играющих;

- давать возможность каждому ребёнку быть в роли как участника, так и ведущего игры, обеспечивать постоянную смену игровых ролей;

- варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать своё поведение в соответствии с изменением игрового содержания;

- осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход к детям через вариативность игровых заданий и правил.

Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактической и коррекционной задач. Используемая

в дидактической игре наглядность должна быть доступной и ёмкой.

При грамотном педагогическом руководстве дидактической игрой у воспитанников с ОПФР:

- обогащается и активизируется словарный запас;

- формируются и закрепляются навыки грамматического строя речи;

- закрепляются и развиваются навыки речевого общения, коммуникации;

- формируются навыки построения связных монологических высказываний;

- развиваются навыки контроля и самоконтроля за построением связных высказываний;

- активизируются психические процессы (восприятие, память, воображение, мыслительные операции), тесно связанные с формированием устного речевого высказывания.

Роль педагогического работника в дидактической игре двойственна. С одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей. С другой — участвует в игре как партнёр, направляя на выполнение игровых действий и игровых правил, а при необходимости даёт образец поведения в игре. Доброжелательным поведением, позитивным эмоциональным настроением он вызывает у ребёнка желание действовать вместе и добиваться положительного результата.

Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении воспитанников с ОПФР является соблюдение последовательности в подборе игр с учётом дидактических принципов доступности, повторяемости, постепенности выполнения заданий.

При организации взаимодействия всех участников образовательного процесса учитель-дефектолог помогает воспитателям дошкольного образования и родителям воспитанников определять коррекционно-развивающую направленность всех режимных моментов, специально организованной деятельности детей и особенно ведущей — игровой.

Рассмотрим на структуре дидактической игры значение каждого компонента и возможность преобразования её для решения коррекционно-развивающих задач.

Цель игры. Цель дидактической игры педагогический работник выбирает из образовательных областей учебной программы дошкольного образования «Ребёнок и общество», «Ребёнок и природа». Например, «обогащение представлений о разнообразии предметов мебели», «расширение представлений о природных символах Беларуси (зубр, аист)», «закрепление умения группировать животных по классам (птицы, рыбы, звери, насекомые)» и др. [7, с. 332, 360].

Использование дидактической игры в рамках коррекционно-развивающего обучения и воспитания предполагает достижение цели с учётом особенностей развития воспитанников. Так, для детей с тяжёлыми нарушениями речи учитель-дефектолог определяет коррекционно-развивающую цель дидактической игры как развитие речи, а для детей с трудностями в обучении — как формирование элементарных математических представлений. В группах для детей с ОПФР также реализуются задачи оказания воспитанникам коррекционно-педагогической помощи, поэтому используемые с этой целью дидактические игры должны иметь коррекционно-развивающую направленность. Формулировка коррекционно-развивающей цели дидактической игры должна быть диагностируема: планируя игру, педагогическому работнику необходимо чётко представлять себе критерии, по которым он определит достижение цели игры. В дидактической игре редко формируются представления и умения, чаще всего происходит их расширение, углубление, закрепление, активизация, таким образом следует сформулировать и цель. Например, «активизация в речи названий игрушек (растений, мебели)», «практическое усвоение умений словоизменения (словообразования, построения связного высказывания)» и др. [3].

Дидактическая задача. «Дети не ставят в игре иных целей, чем цель — играть. Но было бы неправильно не учитывать обучающего и развивающего влияния игры и при сохранении в ней непосредственности жизни детей», — считала А.И. Сорокина. Игра будет желанной для детей, если её коррекционно-развивающая составляю-

щая незаметна, зачастую произвольна, т.к. используемый речевой материал не новый, речевые умения закрепляются, представления обогащаются и уточняются. Поэтому, приступая к организации дидактической игры с коррекционной направленностью, важно не перегружать детей инструкцией и пояснениями, а завуалировать, спрятать дидактическую задачу за игровой и стимулировать воспитанников к активным высказываниям в предложенной форме.

Игровая задача. Конспект дидактической игры практически не отражает её эмоциональной составляющей, а это важный компонент. Следует заранее продумать не только грамотную формулировку вопроса, инструкции, игрового сюжета, но и ту интонацию, которая способствует включению ребёнка в игровой сюжет. Педагогический работник, знающий ход игры дословно, сможет варьировать игровую ситуацию, игровой (лексический) материал, реализуя индивидуальный и дифференцированный подход.

Очень важно в игровой, шуточной форме создать ситуацию успеха, чтобы дать ребёнку возможность пережить радость достижения, осознать свои возможности, поверить в себя. Например, если ребёнку страшно ошибиться при ответе на вопрос или произнести «трудное» слово, то для Зайчика, за которого будет по сюжету говорить ребёнок, это простительно и необходимо. Педагогический работник в роли ведущего игры поправит Зайчика и предложит ребёнку помочь своему игровому персонажу правильно ответить на вопрос, чётко произнести слово.

Подробнее остановимся на выборе и формулировке игровой задачи, ведь без неё вся игра превращается в упражнение. Педагогическому работнику бывает нелегко придумать интересную для современных детей, близкую к реальной игровую ситуацию. Но это важно для понимания ребёнком практической значимости приобретаемых умений и способности совершить последующий перенос игровых действий в реальные речевые ситуации. Например, для чего человек в реальной жизни будет называть разные предметы, изображённые на карточках? Игровая задача по приме-

ру «покажи и назови» подходит лишь для тренингов и упражнений, иногда для соревнования. Чтобы вызвать у воспитанника интерес называть предметы, изображённые на карточках, педагогическому работнику следует обратиться к жизненному опыту ребёнка, смоделировать игровую ситуацию, близкую к реальной: посещение рынка, магазина, выставки. В роли кладовщика, кассира ребёнок с чувством ответственности перечислит предметы, согласовывая их с числительными (три кукурузы, пять арбузов, шесть стульев, три стола и др.).

Кроме того, следует обратить внимание на адаптацию придуманного игрового сюжета к возрастным и индивидуальным особенностям детей, продумать возможные варианты развития сюжета, чтобы включить в игру и малоговорящих детей, дополнить, разнообразить игровой материал для стимулирования речевого общения.

Игровые действия. Коррекционно-развивающий эффект дидактической игры напрямую зависит от разнообразия и содержательности действий ребёнка. Игровые действия в дидактических играх часто предполагают невербальные действия (например, для классификации предметов можно молча перекладывать предметные карточки). Называние предметов, изображённых на карточках, нередко обусловлено правилами дидактической игры (не назвал — не получил призовую фишку, даже при правильном выборе). Обиженный ребёнок может отказаться от участия в игре, а бесконечно играть в одну и ту же игру ему скоро наскучит. Потому следует придумать множество реальных или волшебных игровых ситуаций, близких по сюжету, например: «Экскурсовод на выставке», «Помоги Чебурашке», «Выручи Незнайку» и др.

Инструкция в структуре дидактической игры — это своего рода призыв к действию. Основные правила для инструкции — краткость, чёткость, доступность. Педагогическому работнику нужно помнить об особенностях восприятия вербальной инструкции детьми с ОПФР, вдумчиво подходить к её составлению, дословно прописывать в виде прямой речи, выучивать. После того как инструкция дидактической игры один-два раза произнесена, иногда необходимо

продемонстрировать образец выполнения игровых правил и действий.

Опыт коррекционно-педагогической помощи педагогическим работникам по оформлению конспектов дидактических игр с коррекционной направленностью отразился в составлении картотеки дидактических игр и упражнений по развитию речи детей дошкольного возраста, которая позволит учителю-дефектологу эффективно осуществлять преемственность с воспитателями дошкольного образования, предлагая им на выбор несколько дидактических игр коррекционной направленности на изучаемую тему с вариантами её упрощения или усложнения для реализации дифференцированного подхода.

Составление подробного конспекта дидактической игры позволяет:

- продумать детали проведения;
- распределить сложность и вариативность игровых заданий;
- удерживать уровень эмоциональной вовлечённости детей;
- продумать руководство и участие педагогического работника.

Психологами доказано, что ребёнку трудно резко окончить игру, переключиться из её сюжета, особенно, если ему было интересно, весело, и он хочет продолжать играть. Поэтому, продумывая завершение дидактической игры, необходимо отметить успехи ребёнка (помог игровому персонажу правильно и чётко называть предметы, сумел пересказать фрагмент сказки так, что всем было интересно слушать и др.).

Итак, не каждую дидактическую игру можно назвать истинно игрой. Чаще всего детям предлагают упражнения с условными игровыми правилами, потому они не всегда достигают должного развивающего эффекта. Сочетание всех элементов дидактической игры и их взаимодействие повышают её организованность, эффективность и приводят к желаемому результату.

Одним из эффективных способов повышения педагогической компетентности педагогических работников является рефлексивная деятельность — умение осуществить анализ проведённого вида деятельности.

При анализе проведённой дидактической игры с коррекционной направленностью особое внимание следует обратить на достижение поставленной цели, вариативность дидактической игры и рекомендации по её преобразованию. Формулировка цели игры должна быть проверяема, диагностируема по показателям реализуемой программы, поэтому в анализе игры следует отметить: достигнута ли указанная цель, результат дидактической игры, какие именно представления были сформированы у ребёнка, какие умения он приобрёл. Оценивая успешность достижения поставленной цели, возможно перейти к разработке вариантов дидактической игры: если ребёнок быстро и успешно выполняет игровые действия и правила, то для него следует придумать вариант с усложнением (добавить игровое оборудование, содержание либо усложнить правила, ускорить темп, добавить соревновательный элемент).

Рассмотрим примеры преобразования дидактической игры для решения коррекционно-развивающих задач в группе детей старшего дошкольного возраста с тяжёлыми нарушениями речи.

Дидактическая игра «Сложи предмет»

Цель: развитие умения составлять целостный образ предмета из плоскостных геометрических форм.

Задачи: развивать мелкую моторику, внимательность, воображение, логическое, пространственное и конструктивное мышление, комбинаторные способности, умение действовать по инструкции.

Материал: по количеству детей головоломки танграм и образцы-схемы.

Игровые действия: сложить фигуры из частей головоломки так, чтобы были использованы все части и детали не перекрывали друг друга. Фигуры можно как угодно переворачивать, класть любой стороной вверх.

Ход игры

На первом этапе детям раздают образцы с изображением образца-схемы и предлагают наложить на него геометрические фигуры танграма (размеры геометрических фигур совпадают с размером контура фигур на

образце-схеме, схема с контурными границами). Проверяют, правильно ли выполнено задание, затем дети объясняют, как они составили фигуру, называют расположение частей по порядку. В качестве усложнения можно предложить посчитать, сколько и каких геометрических фигур они использовали, и обозначить их цифрами.

На втором этапе детям предлагают выложить фигуру животного рядом с образцом-схемой (размеры фигур могут не совпадать с размером фигур на схеме, схема с контурными границами).

На третьем — выкладывать фигуру животного по образцу-схеме без контурных границ.

Комментарий.

В такую игру ребёнок может играть молча. Для решения коррекционно-развивающих задач программы [3] её можно преобразовать в следующий вариант.

Дидактическая игра «Фабрика игрушек»

Цель: закрепление номинативного словаря по лексической теме «Игрушки».

Задачи: активизировать в речи слова, обозначающие названия игрушек, их частей, деталей, характерных признаков, упражнять в узнавании целого предмета по его части; воспитывать бережное отношение к игрушкам.

Ход игры

Вариант 1.

Материал: по количеству детей: «чертежи» (ламинированные карточки с незаконченным изображением игрушек / образцы-схемы выкладывания головоломки танграм), маркеры или (по выбору) «детали» игрушек (наборы плоскостных геометрических фигур / головоломки танграм).

Игровые действия: узнавать плоскостное незаконченное изображение игрушки, называть игрушку и её детали, дорисовывать (выкладывать) незаконченное схематичное изображение игрушки.

Детям сообщают, что в детском саду организуется фабрика игрушек, предлагают помочь рабочим фабрики — собрать игрушки по имеющимся «чертежам», которые раскладывают перед каждым из воспитанников. Затем задают вопрос: «Назовите

игрушки на своих чертежах. Каких деталей у них не хватает?» (*Это ракета, но у неё не хватает хвоста. Это машина, но у неё не хватает колёс. Это паровоз, но у него не хватает трубы.*) Затем дети дорисовывают (выкладывают из геометрических фигур) изображения игрушек и называют их.

В заключение педагогический работник обязательно хвалит детей, говорит, что они помогли рабочим фабрики игрушек, обращает внимание каждого ребёнка на то, что он правильно дорисовал (выложил) машинку (мишку, куклу, зайчика и др.) и назвал детали, правильно назвал игрушку и её части, придумал красивые фразы о ней.

Вариант 2.

Материал: детали игрушек.

Игровые действия: узнавать игрушки по отдельным деталям, называть их, складывать в целое.

Детям сообщают, что в детском саду организуется фабрика игрушек, предлагают помочь рабочим фабрики — собрать игрушки. На столе раскладывают детали разных игрушек, дети подходят, рассказывают, какая деталь от какой игрушки, говорят, какую игрушку будут собирать, выбирают нужные детали и собирают игрушку, сопровождая свои действия речью. Например: «Это кольца и стержень от пирамидки. Это колёса, кабина и кузов от машинки. Я буду собирать пирамидку. Я возьму зелёный стержень, надену на него большое красное кольцо, теперь надену жёлтое кольцо меньшего размера, теперь зелёное, самое маленькое».

Вариант 3 (с усложнением).

Материал: игрушки (карточки с изображением игрушек), карточки с изображением различных материалов (глина, пластмасса, дерево и др.).

Игровые действия: называть игрушки и их детали, классифицировать игрушки по материалу, из которого они изготовлены.

Детям сообщают, что на фабрике игрушек все готовые изделия размещаются по материалу, из которого они изготовлены, и предлагают помочь рабочим разложить игрушки по полкам, обозначенным карточками с изображением материалов. Выпол-

нив задание, ребёнку предлагают назвать игрушки на полке. Например: игрушки из дерева — деревянные игрушки — это матрёшка, пирамидка, паровозик, конструктор и др.; игрушки из пластмассы — пластмассовые игрушки — это кукла, машинка, набор игрушечной посуды и др.

Педагогический работник может предложить детям называть игрушки, их детали (части), их признаки (форму, цвет, материал), а также дорисовывать (выкладывать) «чертежи» (незаконченные плоскостные изображения игрушек).

Комментарий.

Стимулируя детей к активным игровым действиям игровым мотивом (помощь рабочим фабрики игрушек), педагогический работник вызывает у каждого ребёнка интерес к игре. Инструкция, содержащая элементы игрового мотива, для детей 5 лет с ОПФР доступна, понятна и содержит как игровую, так и дидактическую цель.

В случае, если ребёнок пытается выполнить игровую задачу, но не сопровождает свои действия речью, можно внести дополнительное игровое оборудование — микрофон с наушниками, предложить ребёнку роль диспетчера на фабрике игрушек, в обязанности которого входит в микрофон называть уже имеющиеся на «чертеже» детали игрушек, а остальным детям в роли рабочих предложить угадывать описываемую игрушку и называть недостающие детали. Таким образом цель дидактической игры будет достигнута.

Из дополнительных методических рекомендаций к этой дидактической игре с коррекционно-развивающей направленностью необходимо отметить следующее:

- важно, чтобы предъявление «чертежей» осуществлялось вначале по одному, при этом следует продемонстрировать образец выполнения задания на собственном примере;

- по содержанию дидактической игры следует подобрать игровой материал одной тематики, например, «Посуда» или «Транспорт», или же подобрать материал, основываясь на проблемный звук ребёнка;

- решая поставленные дидактические задачи, нужно стимулировать детей к аккуратному выполнению обязанностей рабо-

чих, к бережному отношению к игрушкам по ходу игры.

Если в ходе дидактической игры с коррекционной направленностью всё же произошла утрата игровой мотивации, чтобы вновь вовлечь ребёнка в игровой процесс, можно дать ему немного отдохнуть, проведя физкультминутку или динамическую паузу с какой-либо понравившейся игрушкой, а затем предложить помочь кому-либо (для работы в паре) или педагогическому работнику восстановить схему «волшебной игрушки», которую вам «доверили по большому секрету».

На примере конспекта следующей дидактической игры разберём возможность дополнения её коррекционным компонентом для ребёнка 4,5 лет с ОПФР (трудности в обучении).

Дидактическая игра «Подбери по цвету и форме»

Цель: развитие умения соотносить и называть объекты по цвету и форме.

Материал: набор геометрических фигур жёлтого, синего, зелёного и красного цвета (карточек с их изображением), набор карточек с изображением предметов разной формы.

Комментарий.

У детей с ОПФР отмечается недостаточная сформированность сенсорных эталонов, вследствие чего они зачастую избегают использования их названий в активной речи или путают их. Это затрудняет формирование мыслительных операций (обобщения, классификации, сравнения, анализа, синтеза и др.). Поэтому данная дидактическая игра нуждается в дополнении полисенсорными стимулами для одновременного привлечения разных сенсорных анализаторов. Включение в работу разных сенсорных анализаторов позволит в игровой форме уточнить понимание и активизировать в речи атрибутивные прилагательные, обозначающие сенсорные эталоны, и практически усвоить суффиксальный способ словообразования (круг — круглый).

Дополнительный материал: кастаньеты, игрушки Колобок и домик, баночки и пластины жёлтого, синего, зелёного и красного цвета.

Ход игры

Организационная часть.

Педагогический работник (П.). Сегодня к нам придёт гость, а кто он, ты узнаешь, если отгадаешь загадку:

На сметане я мешён
и в печку сажён,
на окошке я стужён,
у меня румяный бок.
Кто же я? Я — ... (Колобок).

Появляется игрушка Колобок. Педагогический работник от её имени ведёт диалог с ребёнком.

Основная часть.

Колобок. Я Колобок. Давай с тобой дружить! Помоги мне найти геометрическую фигуру, на которую я похож. (*Ребёнок выбирает жёлтый круг.*) Что ты выбрал? (*Жёлтый круг.*) Почему? (*Потому что ты круглый и жёлтый.*) Помоги мне выбрать похожие на меня предметы. Почему ты их выбрал? (*Ты круглый, как мяч, солнце, булочка. Ты жёлтый, как солнышко, цыплёнок, цветок.*) Ты умеешь ходить? (*Умею.*) А что ты ещё умеешь? (*Прыгать, бегать.*) А летать умеешь? (*Не умею.*) Кто умеет летать? (*Птицы, самолёт.*) Знаешь, что я умею делать? (*Катиться.*) Правильно, про меня так и говорят: «Катится Колобок, катится...». Покажи. (*Ребёнок перекатывает Колобка, перебирая пальцами и сопровождая действия речью: «Катится Колобок, катится...».*) Помоги мне построить разноцветные дорожки, чтобы не заблудиться.

Комментарий.

Чтобы мотивировать игровую деятельность, в сюжет игры с помощью загадки был введён дополнительный персонаж с ярко выраженными сенсорными признаками — игрушка Колобок.

Цель построения сенсорных дорожек из материала дидактической игры выполняется ребёнком для игрушки Колобка. Для стимулирования слухового восприятия и внимания процесс построения каждой цветной дорожки обусловлен количеством звуковых сигналов. В данном случае используются кастаньеты.

Колобок. Послушай внимательно и посчитай, сколько раз я стукну, столько же возьмишь красных пластинок для первой дорожки.

По окончании выстраивания дорожек (красная, жёлтая, синяя, зелёная) ребёнку предлагается прокатить Колобка по каждой из них, сопровождая свои действия речью: «Катится Колобок, катится...».

Комментарий.

Включение в игровые действия приёма пальцевого праксиса совместно с воспроизведением рефрена из сказки способствует развитию ритмических способностей.

Ребёнку предлагается подобрать к дорожкам баночки такого же цвета, в которые затем будут «прятаться от Колобка» разные геометрические фигуры.

Игрушка Колобок просит помочь ему найти круг. Ребёнок на ощупь достаёт из домика геометрическую фигуру, называет её (например: «Это жёлтый квадрат») и кладёт в баночку соответствующего цвета, сопровождая свои действия словами (например: «Жёлтый квадрат идёт по жёлтой дорожке в жёлтую баночку»). То же с каждой геометрической фигурой.

Колобок. Помоги мне найти предметы одинаковой формы! (Перед ребёнком раскладывают карточки с изображением предметов разной формы.) Обведи пальчиком контур предмета и назови его форму. (Круглая, треугольная, квадратная.) Найди все треугольные предметы. (Ребёнок выполняет.) Что ты выбрал? (Ёлку, флажок, косынку, вафельный рожок.) Почему ты их выбрал? (Потому, что все они треугольные.) Молодец.

Игрушка Колобок просит выбрать все предметы любой другой формы, сопровождая действия речью.

Затем игрушка Колобок хвалит ребёнка, благодарит за помощь и интересные игры, прощается с ним и «уходит».

Заключительная часть.

П. Какой ты молодец! Как хорошо, что ты помог Колобку! Что ты делал вместе с Колобком? Какие ты строил дорожки? Какие предметы ты искал для Колобка? Тебе понравилось играть с ним? (Ответы ребёнка.)

Комментарий.

В приведённом примере преобразования дидактической игры в игру с коррекционно-развивающей направленностью видно, как использование приёмов сенсорной интегра-

ции позволяет мотивировать ребёнка, побуждая его к игровой деятельности, что даёт возможность увеличить время концентрации его внимания, формировать целостный образ объекта и активизировать речь ребёнка с ОПФР, а значит, реализовать поставленные программой [3] коррекционно-развивающие задачи.

Таким образом, дидактическая игра как приём имеет широкие возможности применения в образовательном процессе специального образования на уровне дошкольного образования для совместного решения коррекционно-развивающих задач учителем-дефектологом и педагогическими работниками групп для детей с ОПФР. Видение единого направления коррекционно-развивающего обучения и воспитания всеми участниками образовательного процесса с использованием наиболее продуктивных и при этом доступных игровых приёмов обеспечит подготовку детей с ОПФР к обучению на следующей ступени образования.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Аванесова, В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду // Умственное воспитание дошкольника / под ред. Н. Н. Поддьякова. — М. : 2000. — 263 с.
2. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду : книга для воспитателя детского сада / А. К. Бондаренко. — М. : Просвещение, 2009. — 160 с.
3. Воспитание и обучение детей с тяжёлыми нарушениями речи : программа для специальных дошкольных учреждений / Ю. Н. Кислякова, Л. Н. Мороз. — Минск : Нац. ин-т образования, 2007. — 280 с.
4. Воспитателю о детской игре : пособие для воспитателей детского сада; под ред. Т. А. Марковой. — М. : Просвещение, 2008. — 128 с.
5. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду / А. И. Сорокина. — М. : Просвещение, 2002. — 96 с.
6. Усова, А. П. Роль игры в воспитании детей : учеб.-метод. пособие / А. П. Усова. — М. : Педагогика, 2006. — 258 с.
7. Учебная программа дошкольного образования. — Минск : Нац. ин-т образования, 2019. — 479 с.
8. Феклистова, С. Н. Формирование сюжетно-образительной игры у детей с нарушением слуха : монография / С. Н. Феклистова. — Минск : Бестпринт, 2005. — 46 с.