МОБУ «Троицкая СОШ им. Г.К. Жукова»

Республика Калмыкия, с. Троицкое, ул. Чавычалова, 11а

тел.: +78474291256

Дидактическая разработка внеурочного мероприятия для детей с ограниченными возможностями здоровья:

«В калейдоскопе событий».

Автор: Оконова Байрта Сергеевна

педагог-психолог

2021г.

Пояснительная записка

Ребенок с задержкой психического развития нуждается в поддержке как родителей, так и педагогов. Нуждается в помощи, одобрении, в обучении успешной социализации. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Построенная в игровой форме образовательная ситуация имеет большее педагогическое значение нежели учебное занятие по типу школьного урока. Работа по ФГОС предполагает построить образовательную деятельность так, чтобы игровая ситуация стала частью жизни ребёнка.

«Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребёнка, твёрже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развивается выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр.», - писала Н.К. Крупская.

Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребёнка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приёмы).

В последние годы вопросы теории и практики игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А. П. Усовой, А. И. Сорокиной, Л. А. Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Характерными задачами дидактической игры являются:

- моделирование ситуаций учебно-воспитательного характера и принятия учебно-педагогических решений;

- распределение ролей между участниками игры;

- разнообразие ролевых целей при выработке решения;

- взаимодействие участников игры, которые выполняют те или иные роли;

- наличие общей цели участников игры;

- коллективная выработка решений;

- многоальтернативность решений;

- наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Систематически проводя с детьми разнообразные игры, педагог разрешает следующие цели: можно не только развить умственные способности детей, но и выработать у них морально-волевые черты характера, приучить детей к более быстрому темпу умственной деятельности.

По характеру игровых действий дидактические игры подразделяют на:

1) игры-поручения (основанные на интересе детей к действиям с игрушками и предметами: подбирать, складывать, разъединять, соединять, нанизывать и др.);

2) игры с отыскиванием предметов (их особенностью является неожиданное появление и исчезновение предметов);

3) игры с отгадыванием загадок (выстраиваются на выяснении неизвестного: «Узнай», «Отгадай», «Что изменилось?»);

4) сюжетно-ролевые дидактические игры (игровые действия, предусмотренные в них, заключаются в отображении различных жизненных ситуаций, в выполнении ролей (покупателя, продавца, волка, гусей и др.);

5) игры в фанты или в запретный «штрафной» предмет (картинку) (связанные с интересными для детей игровыми моментами: сбросить карту, удержаться, не произнести запрещенного слова и т.д.). Направляя внимание детей, возбуждая их интерес, воспитатель закладывает основы развития такого важного качества, как любознательность.

Игры рассчитаны на детей младшего школьного возраста с ОВЗ (с ЗПР 7.1) - 4 класса.

Итак, игровая деятельность, в которой дети используют знания, полученные на занятиях, создает жизненные условия для разнообразного применения этих знаний и активизации умственной деятельности.

**Методическая разработка внеурочного мероприятия**

**для обучающихся с ОВЗ**

**Тема: «В калейдоскопе событий».**

Цели и задачи мероприятия:

1. Активизация познавательной деятельности.
2. Расширение кругозора.
3. Развитие внимания, сообразительности, находчивости, мышления, наблюдательности, любознательности.
4. Воспитание доброжелательного отношения друг к другу.
5. Воспитание ответственности, собранности.

В работе **использовались** следующие **технологии:**

1) Игровые

2) Здоровьесберегающие

3) Коммуникативные

Занятие проходит в кабинете психолога. Занятие групповое (4 - 6 человек).

***Оборудование:*** интерактивная доска,калейдоскоп, звездочки для поощрения участников, мешочек с игрушками, карточки для игры "Крокодил", фрукты и овощи нарезанные одинаковыми кусочками.

**Ход занятия:**

**Слайд 1.**

**Ведущий**: Я рада приветствовать участников игры "В калейдоскопе событий"! Сегодня - вам предстоит на небольшое время (40 минут) пройти сразу несколько веселых и увлекательных популярных игр. Вам предстоит ответить на вопросы заданий этих игр. За каждый правильный ответ, я буду вручать вам звездочку.

**Слайд 2.**

**I этап. Разминка.**

**Упражнение «Викторина».**

Ребятам предлагается ответить на вопросы викторины. За каждый правильный ответ выдается звездочка.

1. Как с греческого языка переводится название растения астра?

(звезда)  
 2. Банан – это дерево или трава? (трава)  
 3. Слезоточивый овощ. (лук)

4. Им кусает пчела. (жало)

5. Птица, которая быстро бегает, но не умеет летать. (страус).

6. Какое сравнение используют, когда говорят об очень сильном

дожде? (льет, как из ведра).

**Слайд 3.**

**II этап. «Кот в мешке».**

В заранее подготовленный мешок складываются игрушки и предметы: мышка, обезьянка, кукла, машинка, кубик, свеча, линейка и т.д.

Задача ребят: с завязанными глазами на ощупь, вытащив из мешка одну игрушку или предмет, назвать его. За каждый правильный ответ, вручается звездочка.

**Слайд 4.**

**III этап. Музыкальный.**

**«Угадай мелодию».**

**Описание игры.**

Звучит мелодия из передачи «Угадай мелодию». Когда музыка доиграет до конца, детям объявляется: «Мы начинаем игру «Угадай мелодию».

**Слайд 5-6.**

Сегодня нам предстоит определить самого внимательного слушателя, знатока детских песен. За каждую правильно угаданную мелодию вручается звездочка».

1. **«Песня Водяного» - «Летучий корабль».**
2. **«Если добрый ты» - «Кот Леопольд»**
3. **«Расскажи, Снегурочка, где была» - «Ну, погоди»**
4. **«Чунга-Чанга» - «Чунга-Чанга»**
5. **«Голубой вагон» - «Крокодил Гена и его друзья»**
6. **«Улыбка» - «Крошка Енот»**
7. **«Антошка» - «Рыжий, рыжий, конопатый»**
8. **«Кручу педали» - «Кот Леопольд»**
9. **«Большой секрет» - «Большой секрет»**

**Слайд 7 - 8.**

**IV этап. Игра - пантомима .**

**«Крокодил».**

**Правила игры**:  
 1. Игроки имеют право отгадывать только слова записанные в карточки

2. С помощью жестов, без слов, игрок показывает слова ребятам до

тех пор, пока они не скажут отгадываемое слово вслух, или ведущий

не остановил игру;

3. Если в отведённое для показа время никто так и не отгадал слова,

игра останавливается по звуковому сигналу. Если слово

отгадывается во время звукового сигнала, ответ засчитывается;  
 4. За каждый правильный ответ, вручается звездочка.

**Слайд 9.**

**V этап. Вкусный.**

**«Угадай еду по вкусу».**

Участникам завязываются глаза. (Примечание: повязки у каждого ребенка должны быть индивидуальные, в целях недопущения распространения инфекционных заболеваний). Перед каждым участником ставится тарелка с фруктами и овощами на шпажках, нарезанными одинаковыми кубиками. Желательно, чтобы содержимое тарелок отличалось. Выигрывает тот, кто правильно назовет все содержимое в тарелке. Победитель получает звездочку.

**Слайд 10.**

**VI этап. Заключительный.**

**«Где логика?».**

**Слайд 11.**

Правила игры:

Угадай название мультфильмов, зашифрованные с помощью смайликов.

За каждый правильный ответ, вручается звездочка.

**Слайд 12-13. Алиса в стране чудес.**

**Слайд 14-15. Алладин.**

**Слайд 16-17. Белоснежка и семь гномов.**

**Слайд 18-19. В поисках Немо.**

**Слайд 20-21. Тачки.**

**Слайд 22. Итоги.**

Подводятся итоги всех конкурсов. Участники считают заработанные им звездочки. Как только ребята сосчитают свои звездочки, ведущий просит их засыпать в пустые калейдоскопы. А затем заглянуть в них.

(Примечание: данный способ можно использовать и в других играх и конкурсах, т.к. в зависимости от количества звездочек - получаются разные фигуры.)

**Слайд 23. Рефлексия.**

Ребятам предлагается оценить свои ощущения от мероприятия и глядя на картинку слайда, жестом показать свое настроение.

Список использованных интернет-источников:

1. https://nsportal.ru/spirina-olga-viktorovna

2. https://znanio.ru/person/z59292515 Игра "Где логика для

обучающихся 1-2 кл". Лазарева Яна

# 3. Интерактивная игра "Угадай мелодию"-

# https://infourok.ru/user/ivancova-elena-andreevna

Мелодии - <http://karaoke.yarsk.info/>

4. Картинки карточек игры Крокодил -

https://superpuper.ru/product.php?slug=igra-krokodilchik-dlya-detej-

prostye-slova-424958648