# **Методическая разработка**

**«Использование игровых технологий и сказкотерапии для коррекции и развития детей с ОВЗ»**

**Шишенина АйгульИльдусовна**

**Учитель-дефектолог МБДОУ**

**«Детский сад №150»**

**Ново-Савиновского района**

**г. Казани**

**Актуальность разработки**

Современная образовательная практика показывает, что традиционные формы работы недостаточно эффективны для полноценной интеграции детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Дети с особенностями физического и психического развития нуждаются в специальных педагогических технологиях, обеспечивающих комплексное воздействие на их состояние и повышающих адаптивность к окружающей среде.

Среди таких технологий особое значение имеют игровые технологии и сказкотерапия. Они обеспечивают гибкость педагогического процесса, повышают интерес детей к обучению, способствуют улучшению психоэмоционального состояния и успешному освоению образовательных стандартов.

Цель настоящей методической разработки заключается в предоставлении практических рекомендаций педагогам и специалистам учреждений образования по применению игровых технологий и сказкотерапии в образовательной практике с целью эффективной коррекции и развития детей с ОВЗ.

## **Целевая аудитория**

Разработанная методика адресована следующим категориям пользователей:

* Учителям-дефектологам, логопедам, педагогам-психологам;
* Воспитателям групп компенсирующей направленности;
* Специалистам инклюзивного сопровождения;
* Родителям детей с ОВЗ.

## **Структура методической разработки**

Разработка включает следующие компоненты:

1. Обоснование выбора метода.
2. Цели и задачи применения игрового подхода и сказкотерапии.
3. Подходы и этапы реализации.
4. Примеры практических заданий и мероприятий.
5. Рекомендации по организации взаимодействия специалистов.
6. Оценка эффективности предложенных методик.

## 1. Обоснование выбора метода

Для детей с ОВЗ традиционная учебная деятельность часто вызывает стрессовые реакции, снижает мотивацию к обучению. Важнейшей задачей становится создание условий для естественного включения ребенка в учебный процесс, обеспечение положительной мотивации и уверенности в успехе.

Игровые технологии обладают рядом преимуществ:

* Возможность формирования новых форм коммуникации;
* Повышение социальной адаптации;
* Улучшение когнитивной сферы (мышление, речь);
* Укрепление физической подготовки и моторики.

Сказкотерапия основана на психологическом влиянии образного материала, позволяющего проработать внутренние конфликты, страхи, комплексы, сформировать положительные установки.

## 2. Цели и задачи

**Цели**:

* Формирование адекватных представлений о себе и окружающем мире.
* Активизация мыслительных процессов и творческого потенциала.
* Совершенствование двигательных навыков и физических возможностей.
* Психологическое оздоровление и снижение уровня тревоги.

**Задачи**:

* Освоение основных понятий и способов действий посредством игровой деятельности.
* Поддержка инициативности, самостоятельности, ответственности ребенка.
* Организация пространства для свободного выражения эмоций и чувств.
* Оказание психологической поддержки семье ребенка.

## 3. Подходы и этапы реализации

Подход реализуется поэтапно, обеспечивая постепенное вовлечение ребенка в игровое пространство.

**Этапы реализации**:

### Подготовительный этап:

* Диагностика особенностей развития ребенка, выявление зон ближайшего развития.
* Составление индивидуальной карты продвижения ребенка.
* Планирование цикла занятий с использованием игровых технологий и сказкотерапии.

### Основной этап:

* Проведение интегрированных занятий с применением инновационных методик.
* Мониторинг динамики изменений в поведении и состоянии ребенка.
* Консультации специалистов по результатам диагностики.

### Завершающий этап:

* Анализ полученных результатов.
* Оформление итоговых отчетов и рекомендационных материалов.

## 4. Примеры практических заданий и мероприятий

### **Игровые технологии:**

#### Занятие №1. «Волшебный мешочек»

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, умения ориентироваться в пространстве.

**Ход занятия:**

Ребенок достаёт предметы из мешочка вслепую, описывает их форму, размер, поверхность, называет название предмета.

#### Занятие №2. «Весёлые пальчики»

**Цель:** укрепление мелких мышц кисти руки, улучшение координации движения.

**Ход занятия:**

Выполнение гимнастики для пальцев («Пальчик-пальчик, где ты был?»).

### Сказкотерапия:

#### Занятие №1. «Путешествие храброго мышонка»

**Цель:** преодоление страха одиночества и неуверенности.

**Ход занятия:**

Учитель читает сказку о маленьком мышонке, который отправился в путешествие и нашёл друзей, избавившись от страхов. Затем проводится рисование главного героя.

#### Занятие №2. «Мир фантазии»

**Цель:** активация творческой активности ребёнка.

**Ход занятия:**

Детям предлагается придумать сказочную страну, её жителей, правила жизни там. Каждый ребёнок создаёт своё видение и презентует группе.

## 5. Рекомендации по организации взаимодействия специалистов

Эффективность работы обеспечивается совместными усилиями команды специалистов учреждения. Особое внимание уделяется вовлечённости родителей в процесс воспитания и обучения.

Советы родителям:

* Регулярно посещать консультации специалистов.
* Создавать условия для самостоятельной деятельности ребёнка.
* Следить за регулярностью посещения занятий.

## 6. Оценка эффективности

Оценка эффективности осуществляется путём мониторинга промежуточных и конечных результатов.

Критерии оценки:

* Уменьшение проявлений тревожности и агрессивности.
* Повышение концентрации внимания и работоспособности.
* Улучшение показателей социального взаимодействия.
* Рост учебной мотивации и интереса к учёбе.

## **Заключение**

Предлагаемая методическая разработка позволит педагогическим работникам организовать продуктивную работу с детьми с ОВЗ, эффективно используя игровые технологии и сказкотерапию. Применение разработанных рекомендаций обеспечит комфортное включение детей в образовательный процесс, повысит их уверенность в собственных силах и создаст благоприятные условия для всестороннего развития.