Одна із основних функцій системи освіти полягає в підготовці підростаючого покоління до самостійного життя. Але підготувати до самостійного життя здорову дитину і дитину з особливими потребами – різні речі.

У нашій країні збільшується кількість дітей з різними відхиленнями розвитку. Складна екологія, недостатній рівень медичного обслуговування, криза в соціально-екологічній сфері країни призводить до того, що навіть у тієї незначної частини здорових від народження дітей у процесі росту і розвитку відзначаються відхилення у формуванні різних органів. Тому, дуже важливою зараз є допомога дітям з обмеженими можливостями – особливим дітям.

Працюючи з особливими дітьми, а саме - дітьми з вадами зору, з метою розвитку зорового сприйняття у своїй виховній роботі я використовую всі види дитячої діяльності, акцентуючи увагу на корекційно – розвивальній.

Гра як засіб всебічного розвитку особистості молодших вихованців.

А. С. Макаренко писав: "Гра має важливе значення в житті дитини… Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі…" Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання.

У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – творчість, гра – праця. "Праця – шлях дітей до пізнання світу – писав О. М. Горький.

В грі формується багато особливостей особистості дитини.

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ**

**НОВОСІЛЛЯ У НЕЗНАЙКА**

***Дидактична задача:*** закріплювати знання дітей про призначення меблів і предметів домашнього побуту.

***Обладнання:***набори іграшкових меблів (або наочні картинки), лялька Незнайка, запрошувальні листівки.

***Зміст.*** Незнайко одержав нову квартиру. Діти розглядають обстановку і допомагають Незнайкові правильно розставити меблі в кухні, спальні, їдальні, називаючи кожний предмет і пояснюючи його призначення.

**ЩО У НАС Є?**

***Дидактична задача:***закріплювати уміння класифікувати предмети за призначенням.

***Обладнання:*** набори наочних картинок (взуття, одяг, посуд, інструменти тощо), фішки.

***Зміст.*** Вчитель  вимовляє узагальнююче слово, наприклад інструменти, діти вибирають з набору відповідні картинки (молоток, стамеску, шило і т. д.). Хто виконав завдання швидше за всіх, ставить картинки на поличку, називаючи інструменти, і одержує фішку. Вчитель пропонує інше узагальнююче слово.

**ЩО ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНЕ?**

***Дидактична задача:*** конкретизувати знання дітей про предмети особистої гігієни і предмети побуту; вправляти в описі предметів за опорними словами.

***Обладнання:*** предмети особистої гігієни і побуту (або наочні картинки).

***Зміст.*** Діти розглядають і називають речі особистого користування (зубну щітку, гребінець, мило, рушник, носова хустинка і т. д.). Потім про який-небудь предмет вчитель загадує загадку-опис.

**Тема. Про твій зовнішній вигляд**

***Мета.***Формувати в учнів уміння стежити за своїм зовнішнім виглядом, викликати бажання бути охайними.

***Обладнання:*** лялька, одяг для неї, гребінець, вологі серветки, магнітофон, м'ячик.

***Ігровий задум.*** До нас у клас завітала Лялька-Нечепура. Допоможімо їй стати охайною.

***Правила гри.***Під музичний супровід учні передають один одному м'яч, коли музика затихає, той, у кого залишився м'яч підходить до ляльки і «допомагає» їй стати охайною. Розповідає, що потрібно зробити (розчесатися, переодягтися у чисте, вмитися) і сам виконує ті дії, які називає.

**Тема. Рід, рідня, родина**

***Мета.*** Формувати в учнів уміння ласкаво звертатися до членів своєї родини.

***Обладнання:*** зображення дитини.

***Ігровий задум.*** Петрик (Марійка) дуже любить свою родину, але не вміє звергатися до них так, щоб їм було приємно. Давайте навчимо його (її) говорити ласкаві слова.

***Правила гри.*** Клас поділено на три команди перша складає ласкаві слова про маму і тата, друга - про бабусю і сестру, третя - про дідуся та брата. Перемагає команда, яка складе найбільше ласкавих слів

**Тема. Праця батьків їхні професії**

***Мета.*** Узагальнити і систематизувати знання учнів про різноманітність професій та важливе значення кожної з них.

***Обладнання:*** паперові зірочки, картки із зображенням різних професій.

***Ігровий задум.*** До нас сьогодні прилітала фея і в декого на парті залишила чарівні сліди (зірочки). Вона попросила, щоб ці учні нагадали нам про професії, які ми розглядали сьогодні на уроці, а всі інші уважно слухатимуть, чи правильно виконується завдання феї.

***Правила гри.*** Учні, які отримали сонечки , по черзі витягують картку з професією і розповідають усе, що знають про неї, інші учні можуть доповнювати

**ХТО ДАЛІ ПРОЙДЕ**

У грі можуть брати участь 5—6 учнів, решта — спостерігає. Учасники гри стають уздовж стартової лінії. Ведучий пропонує кожному пригадати найбільше назв дерев і кущів.

***Зміст гри:*** кожен з учасників, йдучи (по черзі) вперед від лінії старту, повинен голосно вимовляти при кожному кроці назву дерева або куща. Зупинятися не можна. Як тільки учасник гри, зробивши крок, не назве дерева, він повинен зупинитися і присісти. В гру включається інший учень. Виграє той, хто пройде далі за всіх. Ведучий супроводжує кожного учасника і стежить, щоб він не сповільнював кроку. Гра проходить дуже жваво. Вона тренує пам'ять дітей, допомагає запам'ятати назви дерев і кущів, які вони побачили під час екскурсії.

**СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІ ІГРИ**

Головна мета її – розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

У своїй роботі використовую такі рольові ігри: «Я – актор», «Книжкова лікарня», «У медпункті», «Пішоходи», драматизація казок, «За столом», і т.д. (додаток)

**РУХЛИВІ ІГРИ**

Рухливі ігри - важливий засіб всебічного виховання дітей. Правильно підібрані ігри сприяють гармонійному розвитку організму. Різноманітні рухи та ігрові дії дітей ефективно впливають на діяльність серцево-судинної, дихальної та інших систем організму, збуджують апетит та сприяють міцному сну. Рухливі ігри задовольняють потребу організму дитини в русі, сприяють збагаченню її рухового досвіду

**СВІТЛОФОР**

На майданчику креслять дві лінії на відстані 5-6 метрів один від одного. Гравці стоять за однією лінією. Ведучий стоїть між лініями приблизно посередині спиною до граючих. Ведучий називає якийсь колір. Якщо у граючих цей колір присутній в одязі, вони безперешкодно проходять повз ведучого за іншу лінію. Якщо такого кольору в одязі немає, то ведучий може дозволити, щоб перебігав простір між лініями гравця. Осаленний стає ведучим.

**БІЛКИ, ГОРІХИ, ШИШКИ**

Всі хлопці встають, взявшись за руки, по три людини, утворюючи «біляче гніздо». Між собою вони домовляються, хто буде «білкою», хто - «горіхом», хто - «шишкою». Водящий один, гнізда у нього немає. Є в цій грі ще і ведучий, який вимовляє слова: «білки», «шишки», «горіхи». Якщо він сказав «білки», то всі білки залишають свої гнізда і перебігають в інші. У цей час ведучий займає вільне місце в будь-якому гнізді, стаючи білкою. Той, кому не вистачило місця в гніздах, стає ведучим. Якщо ведучий каже: «горіхи», то місцями змінюються горіхи і ведучий, який зайняв місце в гнізді, стає горіхом. Водящий і ведучий можуть бути різними людьми, а може обидві функції виконувати одна людина. Провідним може бути подана команда: «білки, шишки, горіхи», і тоді міняються місцями відразу все.

**КІТ І МИШІ**

На відстані 10 метрів креслять дві лінії: за однією - будиночок «кота», за іншою - будиночок «мишей». Водящий - «кіт» спить у своєму будиночку, а «мишенята» йдуть до нього зі словами: Вийшли миші якось раз Переглянути котра година. Раз, два, три, чотири, Миші смикнули за гирі ... (В цей момент «миші» підходять до «кота» і навіть можуть його помацати.) Раптом пролунав страшний дзвін. Миші порозбігалися. Після слова «геть» кіт прокидається і біжить наздоганяти мишей. Мишки повинні сховатися в своєму будиночку. Ті ж, кого кіт зловив, вибувають з ігри або міняються ролями з котом.

**БЕРЕГ І РІКА**

Ця гра вимагає від хлопців уважності. На землі креслять дві лінії на відстані приблизно в один метр. Між цими лініями - «ріка», а по краях - «берег». Всі хлопці стоять на «берегах». Ведучий подає команду: «РІКА», і всі хлопці стрибають у «річку». За командою «БЕРЕГ» все вистрибують на «берег». Ведучий подає команди швидко і безладно, щоб заплутати граючих. Наприклад: «БЕРЕГ, РІКА, РІЧКА, БЕРЕГ, РІКА, РІЧКА, РІКА ...» Якщо по команді «БЕРЕГ» хтось опинився у воді, то він виходить з гри. Виходять з гри також ті неуважні гравці, які під час команди «РІКА» виявилися на «березі». Гра продовжується до тих пір, поки не визначиться самий уважний учасник. Його можна привітати і почати гру заново.

**ТРЕТІЙ ЗАЙВИЙ**

Всі стають в коло по парам, в потилицю один одному. Двоє водящих: один тікає, другий - доганяє. Тікаючий може встати до третього поззаду до однієї з пар, тоді, той хто стояв попереду повинен тікати.

**ВСТИГНИ НА СВОЄ МІСЦЕ**

Два гравці сідають на стільці, що стоять спинками один до одного на відстані 5 метрів. За сигналом ведучого: «Бігом направо!» або «Бігом наліво!» вони біжать назад у вказаному напрямку, оббігають стілець суперника, повертаються до свого стільця і ​​сідають. Переможець: найшвидший учасник.

**ЗАЯЧІ БУДИНОЧКИ**

Грають, зображуючи зайчиків. У кожного - свій будиночок, але у одного (ведучого) будиночка немає. Він підходить до будиночка будь-якого учасника гри і просить: «Будь ласка, дай мені будиночок». Зайчик не має наміру поступати незнайомцю свій будинок. Він біжить по колу вправо, ведучий - вліво. Вони оббігають всіх учасників, доторкнувшись до кожного. Той гравець, до якого доторкнулися, повинен зайняти вільний будиночок. По команді ведучого гра зупиняється. Зайчик, який залишився без будиночка, водить.