

«ALIAS» КАК РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ РЕСУРС ВОССТАНОВЛЕНИЯ КОГНИТИВНЫХ ФУНКЦИЙ

**Автор: Трифонова Е.В., тьютор, учитель русского языка и
литературы ОСП ГБОУ Школа №109 НИМЦ ДГОИ им.
Дмитрия Рогачева**

ПРАВИЛА ИГРЫ «ALIAS»

«Alias» – игра, созданная в Финляндии в 1989 году.

Один игрок объясняет слова, написанные на карточке, другому любыми способами, кроме использования жестов и однокоренных слов.

На карточке расположено восемь слов, так как это количество лексем можно объяснить за 1 минуту.

Игра предполагает взаимодействие игроков: выбор эффективного способа объяснения, а также стремление другого игрока быстро понять, о каком слове идёт речь.

Участвовать в игре могут как отдельные игроки (от двух человек), так и команды. Игра предполагает активную позицию всех участников.

ПРИМЕР КАРТОЧКИ. ИГРА «НАРОДНЫЕ СКАЗКИ»

Иван-дурак

Глухая полночь

Снарядился

Заяц

Клубок

Храбрость

Дед

Нежданно-негаданно

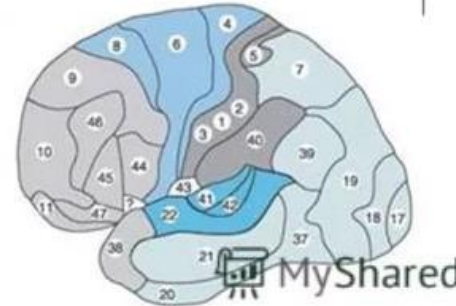
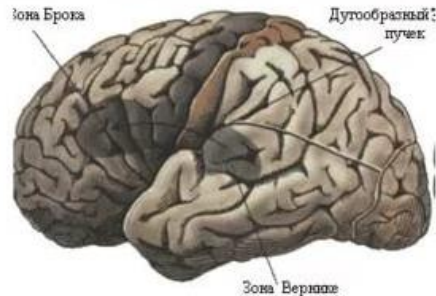
ЗЕРКАЛЬНЫЕ НЕЙРОНЫ

По мнению некоторых учёных, открытие этих нейронов Дж. Риззолатти – главное событие нейробиологии за последние 10 лет.

Следы их деятельности обнаружены в теменной, лобной и височной долях коры головного мозга человека. Эти нейроны играют ключевую роль в процессах имитации и обучении языку, так как отвечают и за совершение действия, и за наблюдение за совершением действия.

ЦЕНТРЫ РЕЧИ

- ✓ **Центр Вернике** (задние отделы верхней височной извилины (поля 22, 37, 42 левого полушария). Задача этого центра – распознавание и хранение устной речи, как собственной, так и чужой.
- ✓ **Центр Брока** (задний отдел третьей лобной извилины (поле 44) чаще всего левого полушария. Задача этого центра – обеспечение двигательного компонента речи.
- ✓ **Центр распознавания музыкальных звуков и их сочетаний** (средняя часть верхней височной извилины (поле 22))
- ✓ **Центр чтения письменной речи** (на границе височной, теменной и затылочной долей (поле 39)).
- ✓ **Амнестический центр речи** (поле 37).



НЕЙРОННЫЕ СВЯЗИ



КЛАССИЧЕСКИЕ СПОСОБЫ ОБЪЯСНЕНИЯ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВА

- Синонимический (смелость – храбрость),
- Перечислительный (волк, заяц, медведь – это животные),
- Определение через указание более широкого класса и отличительных признаков (корнеплод жёлтого цвета – репка),
- Описательный (тот, кто катится по дороге, – колобок),
- Отрицательный (не существующий в действительности – нереальный).

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ОБЪЯСНЕНИЯ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВА

Помимо вышеуказанных способов, в данной игре слово можно объяснить с помощью:

- антонимов, сравнения, первой буквы слова,
- пропущенного слова в крылатой фразе, пословице или поговорке,
- Ссылки на события, людей и предметы, знакомые обоим играющим,
- Ссылки на сопутствующую игре ситуацию.

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

1) Выделите категории слов.

Для игры «Народные сказки» такими категориями стали:

- Главный герой
- Постоянный эпитет
- Характерное действие
- Сказочное животное
- Волшебный предмет
- Второстепенный герой
- Человеческое качество, важное в сказке
- Фразеологизм

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

- 2) Наберите в каждой категории нужное количество слов.
- 3) Распределите слова по карточкам, учитывая их разнообразие.
- 4) Напечатайте и заламинируйте карточки.
- 5) Играйте с удовольствием!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«ВОЙНА И МИР»

«СКАЗКИ»

«РУССКИЙ ЯЗЫК»



ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Положительное эмоциональное воздействие на учащихся, закрепление ощущения успеха в процессе обучения,
- Коррекция ценностной ориентации,
- Повышение учебной и познавательной мотивации,
- Развитие умения ставить цель и достигать ее.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Способствует восстановлению и/или развитию
КОГНИТИВНЫХ функций:

- логического, абстрактного и ассоциативного мышления,
- разных видов памяти,
- произвольного и непроизвольного внимания.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Развивает коммуникативные навыки:
формулирование,
восприятие,
контекстную коррекцию.
- Совершенствует умение классифицировать предметы,
явления и понятия,
- развивает поливариантность мышления,
- совершенствует навык определения предмета
или явления.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Значительно расширяет активный и пассивный словарный запас.
- Повышает эффективность запоминания лексических единиц различных групп:
терминологии, фразеологии, топонимов и др.
- Развивает языковые и речевые навыки и умения.
- Расширяет и закрепляет знания по терминологии в разных областях.

ВЫВОДЫ

- 1) Разработанные игры представляют активный способ мыслительной деятельности.**
- 2) В основе игры – разнообразные смысловые связи между событиями, фактами, предметами или явлениями, осознаваемые играющими и используемые ими для объяснения значения слов.**
- 3) Активная позиция всех участников помогает развитию и восстановлению когнитивных функций, а также способствует усвоению значений использованных слов.**

РЕАБИЛИТАЦИОННАЯ И ДИДАКТИЧЕСКАЯ МЕТОДИКА

Особенно важно, что принцип такой игры может стать реабилитационной методикой для людей с афазиями и другими речевыми и когнитивными нарушениями, а также новым активным способом изучения других учебных предметов для учеников любой ступени образования.

Однако создание самой игры – не самоцель. Целью нашей работы является поиск методик, помогающих восстановлению когнитивных функций у длительно болеющих детей. Приглашаю всех заинтересованных педагогов объединиться в этом поиске.

evtri1970@gmail.com