Учитель:Воронкова И.А.

Комплекс развивающих игр и упражнений для развития познавательных базовых учебных действий.

Усвоение программного материала зависит от правильного выбора методов обучения. При этом каждый педагог должен помнить и о возрастных особенностях детей, о тех отклонениях в развитии, которые характерны для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Как правило, эти дети инертны, неэмоциональны. Поэтому необходимы такие методические приемы, которые могли бы привлечь внимание, заинтересовать каждого ребенка. Обучающиеся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) пассивны и не проявляют желания активно действовать с предметами и игрушками. Взрослым необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности. Любое учебное задание может быть превращено в игру. Во время учебной игры ребенок получает удовольствие не только от позитивного результата, но и от самого процесса. В основу игр должны быть положены интерес, инициатива. От коллектива ребят, занятых таким трудом требуется усидчивость и трудолюбие, любознательность и пытливость, выдержка и изобретательность, а также разнообразные навыки и умения.

В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как внимательность, усидчивость, память, упорство, настойчивость в достижении цели. Также игра развивает коммуникативные способности, логическое мышление, учит предвидеть последствия своих и чужих поступков

Игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное - лёгким, доступным, а скучное - интересным и весёлым. Игровой метод на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении, при отработке навыков чтения, для развития речи обучающихся

Игры используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Дидактические игры, применяемые на уроках чтения.

На уроках обучения грамоте и на уроках чтения я провожу артикуляционную разминку, читаем скороговорки и чистоговорки, соревнуемся «Кто кого переговорит». Эти упражнения развивают подвижность речевого аппарата. Сопоставляя букву с изображением знакомых предметов, ребята быстрее запоминают написание заданной буквы. На каждом уроке провожу игру «Кто больше?» дети самостоятельно придумывают слова с изучаемым звуком. В игре «Найди слово в слове» ученики составляют слова из букв данного учителем слова. Например, гроза (роза, рог, гора и т.д.). С такой же целью использую игры «Найди пару» (подобрать сходные по значению слова), «Допиши слово» и другие.

Дидактические игры, применяемые на уроках русского языка.

Цели: развитие слухового восприятия, умения выделять звуки в словах, их место, проводить сравнительный анализ слов, составлять слова из данных букв, изменяя их

порядок в слове, активизация словаря учащихся, закрепление правописания слов на изученное правило.

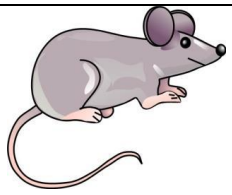
Игра «Чудесное превращение слов»

Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, которое не подходит по смыслу и в котором вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.

Говорят, один рыбак *В речке выловил башмак,* *Но зато ему потом* *На крючок попался дом. (сом)*	*Куклу выронив из рук,* *Маша мчится к маме:* *- Там ползет зеленый лук (жук)* *С длинными усами.*
Врач напомнил дяде Мите: *- Не забудьте об одном:* *Обязательно примите* *Десять цапель перед сном. (капель)*	*На пожелтевшую траву* *Роняет лев свою листву. (лес)* *Забодал меня котел, (козел)* *На него я очень зол!*

Игра « Что перепутал художник»

Ученики работают с карточками, на которых нарисованы: рак (подписано мак), коза (подписано роза), мышка (подписано мишка), кот (подписано кит), муха (подписано мука). Исправь ошибку.

МАК 	**РОЗА**
 **МИШКА**	 **КИТ**

Игра «Угадай последнее слово и запиши»

Угадать последнее слово и записать его, подчеркивая орфограммы.

1. Не поедет без бензина наша быстрая … (машина).
2. Ты к обеду положи ложки, вилки и ….. (ножи).
3. Захотели малыши поточить….. (карандаши).
4. Наша Мурка спит и слышит, как в углу скребутся ….. (мыши).
5. Белокрылые хозяйки, над волной летают….. (чайки).
6. Стали звездочки кружиться,
7. Стали на землю ложиться,
8. Нет, не звезды, а пушинки,
9. Не пушинки, а ….. (снежинки).
10. Удивляется наш Сашка:
    Блюдце есть, а где же….. (чашка)?
11. Принесла нам дождь плакучий

Эта грозовая …..(туча).

12. Я от досады чуть не плачу –
Не решается….. (задача).

Игра *«Впиши слова в пирамидку»*

Вписать слова, используя рисунки с изображениями: баран, бусы, барабан, бык.

Б						
Б						
Б						
Б						

Дидактические игры, используемые на уроках математики.

Игра «Математический бег по числовому ряду»

Цель: обучение детей приёмам прибавления и вычитания числа 2 с опорой на числовой ряд.

Оснащение: числовой ряд, указка, записанные на доске пары примеров

4 + 2 = 8 + 2 = 6 + 2 =

4 – 2 = 8 – 2 = 6 – 2 =

Содержание игры. Перед началом игры повторяем, что, прибавляя единицу, мы получаем следующее число.

- С какой стороны в числовом ряду стоит следующее число от данного? (справа).

-На сколько шагов мы продвигаемся вправо от числа, чтобы получить следующее число? (на 1)

- Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько шагов продвинемся вправо? (показываю по числовому ряду каждое следующее число, дети хором считают шаги и отмечают, что их 2).

- Давайте побегаем глазками по числовому ряду, прибавляя 2 к разным числам. (Учащиеся совершают игровые действия по заданию учителя.)

Игра «Было – стало»

Цель. Ознакомление с переместительным законом сложения.

Оснащение. На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

Содержание. Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске.

пример на сложение: 3 + 2. После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение: 2 + 3. Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

Игра «Вырастим сад»

Цель. Обобщение любых вычислительных навыков.

Оснащение. Изображения деревьев, ягодных кустарников, цветов. на обратной стороне картинок записаны примеры.

Содержание игры. Ученик берёт понравившуюся картинку, выполняет задание и сажает растение в «школьном саду». Если играющий ошибся, картинка остаётся лежать на столе. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся саженцы.

Учитель приглашает ребят полюбоваться выращенным садом, делается вывод о роли математических знаний в успешном выполнении задания.

По такому же принципу можно запускать рыбок в аквариум, и расселять животных по местам их обитания и т. д.

Игра «Составь поезд»

Цель. Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

Оснащение. Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита – по одной на вагоне – и окошками для записи примеров.

Содержание. На рисунках вагонов в пустые клетки записываются примеры на вычитание числа 4. Примерами зашифровываются номера вагонов. Решив примеры и расставив вагоны по порядку, дети, читают слово, получившееся из букв на вагоне.

Например, на вагоне с буквой «В» написан пример (5 – 4), с буквой «А» -

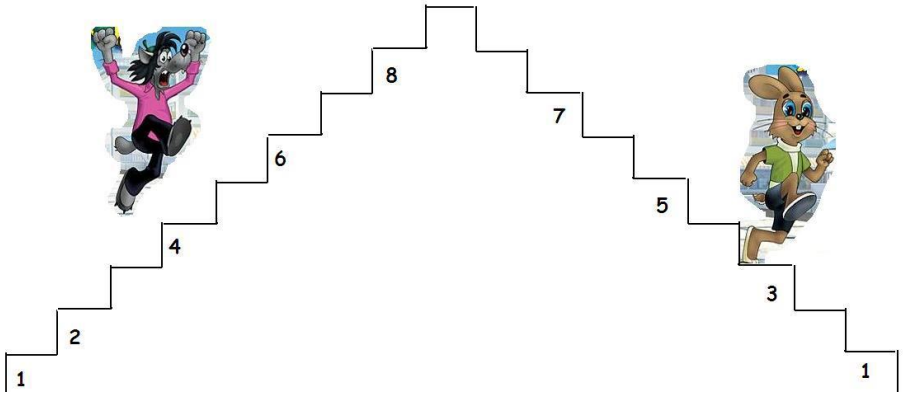
(6 – 4), с буквой «Г» - (7 – 4), с буквой «О» - (8 – 4), с буквой «Н»

(9 – 4). Составив поезд, дети читают слово «вагон».

Игра «Ну, погоди!»

Цель: повторение порядкового счета*;* развитие внимания, логического мышления.

- Если расставим все числа правильно, то волк не догонит зайца.



Игра «Волшебная яблоня»

Цель. Закрепление знания таблицы сложения и вычитания чисел первого десятка.

Оснащение. Изображение яблони с кармашками для яблок. Примеры на сложение и вычитание с пропущенными числами.

Содержание. На доске висит изображение яблони. На этой яблоне «волшебные яблоки». На них написаны цифры. Сорвать яблоко может только тот, кто догадается, какое число пропущено в примере.

2 + □ = 5 4 + 2 = □ □ – 3 = 6 и т. п.

Ученики вспоминают примеры на сложение и вычитание чисел первого десятка. Догадавшись, какого числа не хватает, срывают яблоко с этим числом и вставляют в окошечки.