

СБОРНИК ПРИМЕРНЫХ ОБУЧАЮЩИХ ИГР



Новокузнецк

2016г

Муниципальное казенное образовательное учреждение

«Специальная школа №53», г. Новокузнецк

СБОРНИК ПРИМЕРНЫХ ОБУЧАЮЩИХ ИГР

Новокузнецк

МКОУ «Специальная школа №53»

2016г

Сборник примерных обучающих игр, / [авт. – сост. И. И. Кривич]. – Новокузнецк: МКОУ «Специальная школа №53», 2016. - 22с.

Сборник примерных обучающих игр содержит теоретические сведения, практические работы, закрепление изученного материала, а также задания на развитие памяти, внимания, логического мышления.

Цели и задачи сборника примерных обучающих игр направлены на адаптацию школьников в социуме, умение общаться среди сверстников и взрослых, развитие самостоятельности и любознательности, памяти и мышления, всё это в совокупности приводит к одному единственному выводу: игра – это обучение – плюс развитие.

В результате игровой деятельности у учащихся развиваются: самостоятельность, любознательность, развитие логического мышления, наблюдательность, память, словесная устная речь, умение общаться с окружающими людьми и умение применять имеющиеся знания на практике.

Сборник примерных обучающих игр предназначен для учащихся младшего, среднего и старшего звена общеобразовательных школ VIII вида.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ.....	5
Одежда по сезону и виду.....	5
Приходите в гости.....	5
Счет с препятствиями.....	6
Назови предмет.....	6
Большой – средний – маленький.....	7
Близко – далеко.....	8
Домашние и дикие животные.....	9
Геометрические фигуры.....	9
Будь внимательным.....	10
ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ КЛАССОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА.....	11
Отгадай – ка!	11
Рациональная расстановка мебели в комнате.....	12
Найди лишний предмет!.....	12
Запомни и повтори!.....	13
Угадай животное!.....	13
Съедобное – не съедобное	14
Узнай по голосу!.....	14
Гонки на санках.....	15
Повтори!.....	15
ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ	16
Ремонт	16
Мой внешний вид	16
Именины	17
В магазине	18
Бег с ракетками	18
Лото	19
Развитие речи	19
Закончи пословицу!	20
Путешествие	21

ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ



Одежда по сезону и виду

Цель игры: формирование знаний умений и навыков по самообслуживанию (одежды по сезону, виду); привитие навыков аккуратности, терпения, соблюдение порядка; развитие речи.

Предмет: окружающий мир, социально-бытовая ориентировка, развитие речи

Оборудование: кукла, одежда для куклы, кукольный шкафчик.

Ход игры: учитель каждому предлагает задания, где ученик самостоятельно должен сделать выбор одежды и надеть на куклу! Например, праздничную одежду, спортивную, школьную, классическую и т.д., при этом ориентируются на погодные условия. После того, как школьники сделали задания, учитель разрешает им поиграть. По окончании игры необходимо подсказать ребятам, что вещи нужно складывать аккуратно и на свое место.

Сделать игру более разнообразной и интересной можно, если попросить ребят разговаривать от имени куклы, тогда группа детей с удовольствием будет общаться и играть с ней.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся.



Цель игры: формирование знаний умений и навыков по культуре поведения в гостях.

Предмет: социально-бытовая ориентировка, окружающий мир, развитие речи

Оборудование: игрушки (например: куклы, мягкие игрушки), картинки с изображением игрушек, детский набор посуды (блюдца, стаканчики, чайник), стулья и столик для игры.

Ход игры: учитель раскладывает на стульчики картинки с изображением игрушек и просит детей рассадить игрушки по своим местам (определенному рисунку должна соответствовать игрушка). Но сделать это нужно следующим образом: ребенок должен взять игрушку в руки, подойти с ней к столику, поздороваться со всеми, спросить разрешения, чтобы присесть на стульчик. После этого школьники самостоятельно должны накрыть на стол, сервировать.

Стол должен быть уже накрыт скатертью. Как только задание будет выполнено – учащиеся должны рассказать своим гостям, как правильно нужно вести себя во время чаепития.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Счет с препятствиями

Цель игры: закрепление у учащихся знаний, умений и навыков прямого и обратного счета.

Предмет: счет, математика

Оборудование: карточки с цифрами от 1 до 10 (от 1 до 20 и т.д.).

Ход игры: учитель предлагает ребятам проверить свои знания и просит посчитать вслух хором от 1 до 10 (от 1 до 20 и т.д.). Затем ребята должны сделать то же самое, но только в обратном порядке. Затем учитель предлагает учащимся в классе посчитать всем вместе (хором), называя числа через одно, например 1, 3, 5, 7, 9 или 2, 4, 6, 8, 10. Такой счет помогает развивать логическое мышление и умение мысленно представлять порядок цифр, называя из них только те, которые необходимы.

Следующее задание: учитель должен сначала объяснить его и только затем показать на собственном примере. Заключается оно в том, что необходимо посчитать от 1 до 10, во время счета пропускать некоторые цифры, например, не называть число 6 или 8.

Заданий, которые могут предложить учителя классу, много, например:

- 1) посчитать от 1 до 8, не называя при этом числа 5 и 6;
- 2) посчитать от 10 до 1, не называя числа 2;
- 3) посчитать от 1 до 10, говоря после каждой цифры слово «теперь».



Назови предмет

Цель игры: закрепление знаний, навыков и умений по предметно практической деятельности (названия предметов, назначение), окружающему миру, социально-бытовой ориентировке ремеслу, трудовому обучению и развитию речи.

Предмет: предметно - практическая деятельность, окружающий мир, социально - бытовая ориентировка, ремесло, трудовое обучение, развитие речи.

Оборудование: 2 – 3 большие пуговицы, нитки, зубная щетка, щетка для чистки одежды, картинки с изображением предметов (например: игла, утюг, ножницы).

Ход игры: учитель открывает коробку, в которой находятся разнообразные предметы и картинки. Затем он просит ребят назвать то, что они увидели, назначение. Каждый школьник, вытаскивая вещь, называет и рассказывает её назначение (ТБ при работе с ней, если например «игла»).

Подводя итог сказанного детьми, учитель обращает внимание на то, что у каждого предмета есть свое назначение. Следует заметить, что бывают предметы, которые очень похожи, только имеют разную величину (щетка и щеточка), и предметы, которые сильно отличаются, несмотря на то, что называются по-разному (ключ от двери и ключ – небольшой ручей), а иногда по одному названию можно определить размер (стул-стульчик, кукла-куколка и др.). Таким образом, дети в данной игре не просто закрепляют полученные знания, но и получают новые.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся.



Большой – средний - маленький

Цель игры: формирование знаний, навыков и умений предметно пространственной деятельности (большой - средний – маленький); развитие речи, мир растений.

Предмет: счет, предметно-практическая деятельность, окружающий мир, трудовое обучение, развитие речи.

Оборудование: матрешки разной величины и стульчики для них, большой домик, 3 комнатных растения разной величины и небольшая игрушечная леечка.

Ход игры: игра заключается в том, что ребятам необходимо распределить самостоятельно под руководством все предметы по размерам: на большие, средние, маленькие. Затем учитель спрашивает, почему учащиеся выбрали именно эти предметы (для большой матрешки пододвинули большой стульчик и цветок, а для маленькой – маленький).

Следующее задание: школьники должны закрыть глаза и учитель в это время убирает один из предметов. Школьникам нужно не просто отгадать, чего не хватает, а точно назвать, что исчезло (например: средний стульчик или большая матрешка).

Второе задание: учитель предлагает нарисовать на листе А4 домашние растения и подписать названия, затем кратко рассказать о них классу (какие цветы растут у них дома и как за ними ухаживать).

По окончании учитель предлагает ребятам полить цветы и обратить внимание, сколько нужно воды для каждого цветка в горшке и почему?

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся.



Близко – далеко

Цель игры: формирование знаний, навыков и умений по предметно практической деятельности (далеко - близко), социально-бытовой ориентировке и окружающему миру, развитию речи.

Предмет: предметно-практическая деятельность, окружающий мир, социально-бытовая ориентировка, развитие речи.

Оборудование: 5 – 6 крупных игрушек (предметов - на выбор учителя), большой игрушечный грузовик для перевозки игрушек (либо если это предметы – придумать что-то другое).

Ход игры: учитель просит школьников расставить игрушки (предметы) в комнате так, чтобы одни находились далеко, другие – не очень, а третьи – близко. Потом объясняет, что одни игрушки очень далеко и нужно перевезти их поближе (просит выполнить данное задание одного из ребят). Затем необходимо закрепить такие понятия, как «стало ближе», «не очень далеко», «еще ближе». Аналогичным образом игрушки перемещают в дальний угол, обращая внимание на то, что это очень далеко. Когда учитель видит, что дети хорошо освоили понятия «далеко – близко», то можно попросить ребят передвинуть игрушки еще ближе или еще дальше (для закрепления навыков). В дальнейшем можно разнообразить игру, если провести ее в группе продленного дня на улице во время прогулки. Это вызовет у школьников еще больший интерес к предметам, которые расположены далеко и поэтому на них раньше не обращалось такого внимания. Следует отметить, что расстояние, которое в игровой зоне считалось очень дальним, на улице таким не является, потому что существуют предметы, расположенные еще дальше от нас.



Домашние и дикие животные

Цель игры: закрепление знаний, навыков и умений по определению домашних и диких животных.

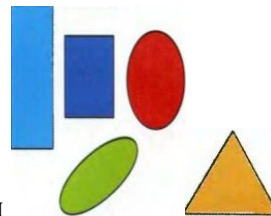
Предмет: окружающий мир, природоведение, человек и общество, чтение и развитие речи, мир животных.

Оборудование: картинки различных животных (кошка, собака, свинья и т.д.), записи голосов животных и птиц.

Ход игры: учитель рассаживает школьников по кругу, в центре которого перевернутые картинки изображением вниз. Ребятам предлагают по очереди брать картинку и рассказывать о ней (например: это волк, он дикое животное, место обитание – лес, многие его считают «санитаром – леса», характерная его черта – вой на луну и т. д.).

Когда все картинки закончатся, учитель может предложить ребятам отгадать животное по его голосу. Для этого следует включить записи зверей и птиц. Во время звучания учитель спрашивает у учащихся: «Кто так сказал? Почему вы так решили?».

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим группам.



Геометрические фигуры

Цель игры: формирование знаний, умений, навыков о геометрических фигурах (квадрат, прямоугольник и треугольник и др.); основных цветов (красный, синий, зеленый и т.д.).

Предмет: счет, окружающий мир, изобразительное искусство, чтение и развитие речи, трудовое обучение.

Оборудование: комплекты конструкторов (состоящих из деталей, разнообразных по форме и цвету; небольшие игрушки - киндер).

Ход игры: учитель делит класс на группы по 2–4 человека. У каждой из них набор деталей, необходимый для строительства домика. Учитель обращает внимание школьников на то, что сегодня будет необычный урок - игра и предлагает вспомнить сказки, где персонажи живут в домиках. Например: «Три поросенка». В сюжете сказки волк ломает домики, просто ду-

нужно на них трижды. «Почему волк не смог сломать домик старшего поросенка?» - задает вопрос учитель классу. На что учащиеся отвечают, что он был сделан прочно, из камней. После этого учитель предлагает построить такие же крепкие домики, используя конструктор. Работа должна быть самостоятельной, но если состав класса определенного уровня сложности, то рекомендовано в процессе игры комментировать, например: «Сначала возьмите прямоугольник или квадрат синего цвета, на него ровно поставьте квадратный или прямоугольный кубик красного цвета», «... а крышу мы сделаем из треугольника желтого цвета». При этом учитель показывает все на примере.

По окончании «строительства» учитель предлагает группам презентовать свои работы, доказать почему они выбрали именно эти геометрические фигуры и цвета.

Оценить свои работы учитель предлагает самим группам. Награда – разрешение поиграть в домики с игрушками.



Будь внимательным!

Цель игры: развитие высших психологических функций

Предмет: чтение и развитие речи, предметно – практическая деятельность, социально-бытовая ориентировка

Оборудование: различные предметы, мел, классная доска

Ход игры: учитель вызывает одного учащегося к доске и дает ему задание (например, протереть классную доску и записать своё имя на ней; полить цветок и показать дневник соседу и т.д.). Командир класса следит, чтобы класс не подсказывал однокласснику. Задания даются короткие и простые. Школьник выполняет задание, а затем говорит, что он сделал.

Оценить свои работы учитель предлагает самим группам. Награда – разрешение поиграть в домики с игрушками.

ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ КЛАССОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА



Отгадай – ка!

Цель игры: развитие и коррекция высших психологических функций.

Предмет: основы безопасности и жизнедеятельности, социально – бытовая ориентировка, изобразительное искусство, человек и общество.

Оборудование: каждому школьнику по два флажка (синий и красный), маленький мяч.

Ход игры: перед началом игры школьникам напоминают правила безопасности при игре в мяч.

Учителю необходимо расставить таким образом, чтобы всем было хорошо видно водящего. Затем учитель объясняет, что сегодня будем выбран самый внимательный ученик в классе. Для этого необходимо точно выполнять все действия за учителем. Для облегчения выполнения задания - желательно учителю все движения комментировать: «Я беру в правую руку синий флажок и поднимаю его вверх», «Я беру двумя руками мяч и перекладываю его в левую руку, затем опять кладу на пол» и т. д.

Дополнительные задания:

- в правую руку взять красный флажок, а в левую – синий и развести их в стороны; поднять синий флажок вверх; удержать мяч в одной руке в течение 5 секунд; стоя на правой ноге, поднять флажки вверх; невысоко подбросить мяч и поймать его двумя руками.

- если школьники стоят в кругу, то можно попросить их передать соседу справа или слева флажок, взять мячик, поднять его высоко, встав при этом на носочки, и многие другие задания.

-чтобы разнообразить игру, нужно попросить командира класса (дежурного или самого активного ученика) встать в центр круга и выполнять движения, которые остальные будут повторять.

Оценить работу учащихся на уроке учитель предлагает командиру класса (дежурному) при общем обсуждении учащихся правильности выполнения работ во время игры.

Путем общего голосования класса школьники выбирают самого внимательного и активного!



Рациональная расстановка мебели в комнате

Цель игры: систематизирование знаний, умений, навыков учащихся о рациональной расстановке мебели в комнате.

Оборудование: детская кукольная мебель, кукла.

Предмет: социально – бытовая ориентировка, обслуживающий труд, хозяйственно - бытовой труд, ремесло.

Ход игры: учитель показывает игрушечную мебель и хозяйку (куклу) этой мебели.

Задание для учащихся:

- дежурный (командир) самостоятельно разделит класс на группы по 2-3 человека;
- дежурный (командир) раздаст для каждой группы приготовленный комплект игрушечной мебели и куклы;
- группа должна самостоятельно под руководством учителя рационально расставить мебель и создать уют в воображаемой комнате для куклы;
- по окончании расстановки мебели каждая группа должна презентовать свою комнату и объяснить рациональность расстановки мебели в ней.

Оценить работу групп на уроке учитель предлагает самим учащимся.



Найди лишний предмет!

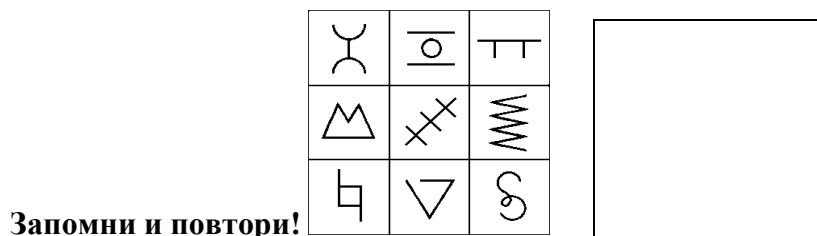
Цель игры: развитие высших психологических функций (памяти, логического мышления, внимания, речи, кругозора).

Предмет: все предметы школы VIII вида

Оборудование: наглядно – дидактический материал.

Ход игры: учитель на каждую парту раздает картинки с наглядно – дидактическим материалом.

Задание: внимательно рассмотреть картинки и объяснить: «Найди лишний предмет!». Игра проходит на время (3 – 5 минут). Затем школьники по очереди объясняют свои ответы. По окончании учитель вместе со всем классом выявляет лучшие ответы школьников и награждает медалями «Победитель в игре».



Цель игры: развитие высших психологических функций (памяти, логического мышления, внимания, речи, кругозора).

Предмет: все предметы школы VIII вида

Оборудование: наглядно – дидактический материал.

Ход игры: учитель на каждую парту раздает картинки с наглядно – дидактическим материалом.

Задание: внимательно рассмотреть картинки и запомнить, через одну – две минуты воспроизвести на чистом листе то, что запомнил!

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Угадай животное!

Цель игры: закрепление знаний по теме «Животный мир».

Предмет: животный мир, биология.

Оборудование: картинки с изображением животных и птиц.

Ход игры: учитель держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ученик берет одну картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Съедобное – несъедобное

Цель игры: развитие высших психологических функций: памяти, внимания, умение сосредотачиваться на определенном предмете, ловкость, быстроту мышления; обучение школьников за короткое время делить предметы на две категории: съедобное и несъедобное.

Предмет: трудовое обучение, обслуживающий труд, социально – бытовая ориентировка, ремесло, растениеводство.

Оборудование: мячик

Ход игры: учитель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что нужно как можно быстрее определить, съедобен названный предмет или нет. Если съедобен – лови мяч, если нет – лови и обратно кидай водящему!

В классе путем считалки выбирают водящего и начинают игру. Тот, кто не правильно выполнит задание - становится водящим!

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Узнай по голосу!

Цель игры: формирование высших психологических функций: памяти, логического мышления, воображение, умения ориентироваться при помощи голоса.

Предмет: социально – бытовая ориентировка, человек и общество, биология.

Оборудование: небольшой платочек и плотный шарф для завязывания глаз, свисток.

Ход игры: учитель расставляет школьников встать в круг (можно усадить всех по кругу), в центр просит выйти (либо присесть) только одного участника, которому завязывают глаза шарфом. После того как учитель подаст знак (например: свистом) из круга один из учащихся шепотом называет имя водящего, водящий должен отгадать этого ученика и т.д. Если его ответ будет верным, то участники меняются ролями. В случае неправильного ответа

водящий остается прежним, но не более 3 раз. Если отгадать так и не удастся, то участнику можно дать подсказку, например, у этого человека длинные волосы или у него красная кофточка.

Для того чтобы разнообразить игру, можно предложить школьникам изменять голос или подходить к водящему с другой стороны, чтобы больше его запутать.



Гонки на санках

Цель игры: формирование высших психологических функций: памяти, логического мышления, воображения, внимания, ловкости, координацию движений и умения работать в группе.

Предмет: физическая культура

Оборудование: санки

Ход игры: на каждые санки садятся по двое (трое) школьников. Они передвигаются вперед до определенного места, отталкиваясь ногами от снега. Побеждает та команда, которая раньше всех достигнет линии финиша.



Повтори!

Цель игры: развитие высших психологических функций

Предмет: чтение и развитие речи

Ход игры: учитель называет пять-шесть слов, играющие (учащиеся) должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант – заранее изготовленные смайлики). В зависимости от речевых возможностей определенного класса учащихся слова подбираются разной сложности. Победителем считается тот, кто потерял меньше фантов.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!

ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ



Ремонт

Цель игры: формирование трудовых знаний и умений, навыков по ремонту.

Предмет: штукатурно – малярное дело, слесарное дело, столярное дело, трудовое обучение, обслуживающий труд.

Оборудование: коробочки (мешочки, картинки) с материалом для косметического ремонта (цемент, песок, вода, обои и т.д.); картинки инструментов для работы.

Ход игры: учитель раздает каждому ученику на парту материал и объясняет задание каждому (например: самостоятельно составить раствор для оштукатуривания стен, развести раствор для оклейки стен обоями и т.д.). Работа проходит самостоятельно и под руководством учителя.

Итог игры – презентация своих работ, обсуждение, выявление лучших работ и допущенных ошибок.

Примечание: данная игра применима на разных предметах трудового обучения - главное, найти нужный материал!



Мой внешний вид

Цель игры: систематизировать знания, умения и навыки по культуре соблюдения внешнего вида учащихся.

Предмет: социально – бытовая ориентировка, обслуживающий труд, домоводство, человек и общество.

Оборудование: стол, расчески, фен, зеркало, заколки, бигуди, фартуки и другие предметы, необходимые для игры.

Ход игры: Учитель спрашивает, как прическа человека влияет на внешний вид его? Затем подводит итог: для современного человека очень важно иметь аккуратный внешний вид! Это одежда и обувь, состояние чистоты кожи рук и тела, головы. Особенно важно иметь акку-

ратную прическу! Какая профессия приводит в порядок прическу человека? Правильно! Парикмахер!

Учитель объявляет о необычном уроке – игре, на котором все учащиеся попробуют себя в разных ролях! Сегодня каждый из вас попробует себя в роли посетителя салона красоты и парикмахера!

Дежурный в классе (либо командир) делит учащихся на две группы, одна из которых посетители салона, другая – парикмахеры.

Задание: заплести красиво или сделать новую прическу. Во время игры можно использовать различные ленты, заколки, фен и другие необходимые предметы.

Перед игрой повторение с учащимися техники безопасности при работе с данными предметами.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Именины

Цель игры: закрепление правил поведения дома и в гостях (во время именин).

Предмет: обслуживающий труд, социально – бытовая ориентировка, домоводство, человек и общество.

Оборудование: стол, стулья, набор посуды для сервировки стола.

Ход игры: учитель говорит всем: «Представим, что сегодня у вашей любимой бабушки день рождения, ей исполнилось 70 лет! Вы решили сделать ей сюрприз, накрыть праздничный стол и пригласили гостей! Приготовили праздничное поздравление! Всем понятно задание? Приступаем!»

Учащиеся самостоятельно под руководством учителя приступают к игре: сервируют праздничный стол, приготавливают праздничное поздравление бабушке!

Перед началом сервировки стола школьники повторяют безопасность при работе.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся.



В магазине

Цель игры: систематизация знаний, умений, навыков у учащихся по правилам покупки товара и выбора, поведения в магазине.

Предмет: социально – бытовая ориентировка, человек и общество, обслуживающий труд, математика.

Оборудование: небольшие предметы для продажи в магазинчике, корзинки для покупателей, касса для игры и бумажные копии денежных знаков.

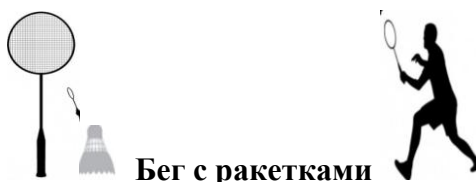
Ход игры: учитель объясняет учащимся, что все сегодня обобщающий урок систематизации усвоенных знаний, умений, навыков по теме: «Торговля». Урок будет проходить в игровой форме. Название сюжетно – ролевой игры: «В магазине». В магазине - работники торговли и посетители (покупатели). Кто кем будет, вы решите путем вытягивания жребия! (по жребию вытянут бумажки, где будет написано: кассир, продавец, покупатель).

Для проведения игры в классе отдельно стоят прилавки (парты) с товаром для покупателей, стол (парта) с кассой для кассира.

Перед игрой учащиеся повторяют правила поведения в магазине, правила покупки и выбора товара.

Сюжетно-ролевая игра проходит самостоятельно под руководством учителя. По окончании игры учитель и школьники обсуждают допущенные ошибки и выявляют учащихся, которые справились с заданием лучше всех!

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



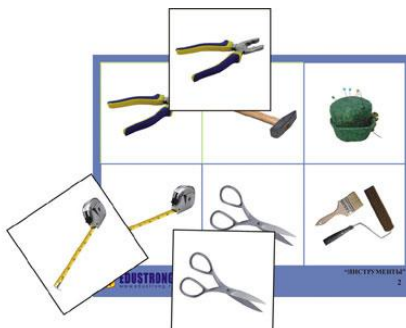
Бег с ракетками

Цель игры: формирование высших психологических функций: ловкости, координации движений и умения работать в группе; памяти, логического мышления, воображения, внимания.

Предмет: физическая культура

Оборудование: ракетки, теннисные мячи.

Ход игры: игрок в обеих руках держит по деревянной или струнной ракетке, на каждой ракетке лежит по два теннисных мяча или по два спичечных коробка, поставленных друг на друга. Задача играющего – добежать до определенного предмета, например стула, обогнуть его и вернуться обратно, не уронив с ракеток поставленные предметы. Вначале можно проводить игру с одной ракеткой.



Лото

Цель игры: систематизация знаний, умений, навыков по трудовому обучению

Предмет: трудовое обучение (обслуживающий труд, ремесло, штукатурно – малярное дело, хозяйственно-бытовой труд; столярное дело) и социально-бытовая ориентировка

Оборудование: любое учебное лото («Играем и работаем», «Инструменты», «Работы в саду и огороде» и т.д.).

Ход игры: учитель раздает лото и показывает карточки для лото. У кого совпадает картинка, называет название инструмента (инвентаря для работы) и его предназначение.

Например: «Что у меня изображено на картинке?» - произносит учитель.

«Грабли. Назначение этого инвентаря – хозяйственные уборочные работы в саду и огороде», - отвечает учащийся, у которого совпала картинка с изображением.

Учащийся должен говорить четко, правильно произносить слова.

Оценить свою работу на уроке учитель предлагает самим учащимся!



Развитие речи

Цель игры: развитие речи, увеличение словарного запаса, умения правильного составления простых и сложных предложений, памяти и логического мышления, кругозора.

Предмет: чтение и развитие речи

Оборудование: призы командам-победительницам.

Ход игры: учитель начинает игру с того, что просит в классе дежурного (командира) разделить на две или три команды по 4–5 человек (либо по рядам). Когда команды будут готовы, учитель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что каждая команда должна составить предложение длиннее на одно слово, чем было ранее.

Например:

1-я команда – «Сегодня пасмурно»;

2-я команда – «Сегодня погода пасмурная»;

3-я команда – «Сегодня погода пасмурная, идет дождь».

1-я команда – «Сегодня очень-очень тепло, почти как вчера»;

2-я команда – «Сегодня очень-очень тепло, почти как вчера, и мне жарко» и т. д.

3-я команда – «Сегодня очень-очень тепло, почти как вчера, и мне действительно жарко».

После того как одна из команд не смогла придумать предложение, она выходит из игры. Побеждает та команда, которая продержалась в игре дольше остальных.

Подобное соревнование можно проводить довольно часто, следя за тем, чтобы оно не надоедало классу, при этом предложения, с которых начинается борьба за победу, следует всегда менять.

Наиболее удачными являются двусоставные нераспространенные предложения: капал дождь; карандаш упал; наступила ночь; поспели ягоды; Оля спит и т.д.



Закончи пословицу (поговорку)

Цель игры: развитие высших психологических функций у учащихся: внимания, памяти, логического мышления, речи и словарного запаса.

Предмет: любой предмет школы VIII вида

Оборудование: карточки с пословицами (поговорки).

Ход игры: учитель делит класс на группы (2-3 человека) и объясняет задание, которое заключается в том, чтобы собрать пословицы (поговорки) на тему (например: о труде - без труда... не вынуть и рыбку из пруда). Дежурный в классе раздает конверты с перемешанными пословицами (поговорками).

Команда, которая выполнила задание быстрее всех, получает оценку «5»!



Путешествие

Цель игры: развитие высших психологических функций: памяти, логического мышления, речи, воображения, умения быстро ориентироваться в создавшейся ситуации и привитие любви к родному краю!

Предмет: география, человек и общество.

Оборудование: компьютер, географический атлас.

Ход игры: учитель предлагает школьникам отправиться в путешествие, но сначала необходимо класс разделить на 2 команды.

Учитель во время игры описывает (например: местность, животное, растение и т.д.), а команды должны угадать! Команды должны правильно и быстро назвать описываемый объект (например: он по ночам любит выть на луну! Кто это? Где он обитает в нашем крае?)

После такого «путешествия» желательно расспросить ребят, что им понравилось, какие трудности перед ними возникали, что помогло с ними справиться.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ:

(на 01.05.2016)

1. [Праздник числа] [Электронный ресурс] . – Режим доступа: prasdnik – chisla/.
2. [Развивающие игры для младших школьников] [Электронный ресурс] . - Режим доступа: razvivauhie – igra-dlia-mladchix-ghkolinikov/.
3. [Детские народные подвижные игры] [Электронный ресурс] . - Режим доступа: detskaia –narodnaia- podvignaiz -igra /.
4. [Воспитание и развитие детей раннего возраста] [Электронный ресурс] . – Режим доступа: vospitanie – i – razvitie – detei – ranneqo – vozrasta/.
5. [Учите играя] [Электронный ресурс] . – Режим доступа: uchite – iqrai/.
6. [Сказка на ночь] [Электронный ресурс] . – Режим доступа: skazka – na – noch/.
8. [Гусь и цыпленок] [Электронный ресурс] . – Режим доступа: qusi-i-ziplenok/.
9. [Стихи для малышей]: [Электронный ресурс] . – Режим доступа: stixi-dlai-malechei/
10. [Картинки для детей]: [Электронный ресурс] . – Режим доступа: images. yandeex.ru.
- 11.[Картинки в пословицах]: [Электронный ресурс] . – Режим доступа: images. yandeex.ru.
- 12.[Задания на логику и мышление]: [Электронный ресурс] . – Режим доступа: images. yandeex.ru.
13. [Задания на развитие памяти]: [Электронный ресурс] . – Режим доступа: images. yandeex.ru.