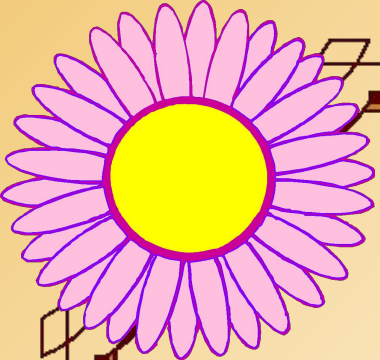




**Использование дидактических игр
и игровых упражнений как одно из
средств коррекции на уроках по
развитию речи и ознакомлению с
окружающим в 0 (подготовительном)
классе для детей с умеренной степенью
умственной отсталости.**

**Бабурина Ирина Ивановна
Воспитатель 0 - 3 класса
«Особый ребёнок».**

Актуальность темы.

- Не достаточное освещение проблемы в литературе.
- Необходимость корректировки существующих методик.
- Необходимость поиска новых методик обучения.
- Необходимость модернизации процесса обучения.
- Корректировка существующих дидактических игр.
- Разработка новых дидактических игр с учетом уровней развития детей.

Главные принципы обучения

- Доступность изучаемого материала.
- Наглядность.
- Дифференцированный подход, с учетом индивидуальных особенностей развития ребенка.
- Комплексный подход к обучению.
- Деятельный подход (формирование психических функций в процессе деятельности детей).
- Вариативность заданий.
- Принцип постепенного усложнения заданий.
- Включение в процесс обучения компьютерных технологий.

План работы по методической теме

- ❖ Изучение литературы по данной проблеме.
- ❖ Изучение существующих игр.
- ❖ Адаптация этих игр для обучения детей подготовительного класса «Особый ребенок».
- ❖ Планирование игр, с учетом индивидуального уровня развития (по 3 уровням сложности).
- ❖ Корректировка уже существующих Д/И, с учетом уровней развития.
- ❖ Разработка новых Д/И, по 3 уровням развития.
- ❖ Подбор демонстрационного материала.
- ❖ Разработка презентаций по каждой теме.

Основные функции дидактических игр

- ◆ формирование устойчивого интереса к обучению;
- ◆ формирование психических функций;
- ◆ формирование собственно учебной деятельности;
- ◆ формирование общеучебных знаний, умений, навыков;
- ◆ формирование коммуникативных навыков;
- ◆ формирование навыков сотрудничества.

Классификация дидактических игр

- фрагментарные дидактические игры, в которых решается одна педагогическая задача связанная с конкретным элементом учебного материала;
- целостно-тематические дидактические игры, которые связаны с решением нескольких педагогических задач по теме
- комплексные дидактические игры, в которых решается комплекс образовательных и развивающих задач.

Структура дидактической игры

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) правила игры;
- 4) игровые действия по трём уровням;
- 5) результат (подведение итогов).



Лото «ИГРУШКИ»

Цель: закреплять умение узнавать на картинках изображения знакомых игрушек, показывать, называть их полными словами. Расширять и уточнять предметный словарь детей. Развивать зрительное и слуховое внимание, память.

Оборудование: большие карты лото и маленькие карточки с изображением игрушек.

Ход игры.

1 уровень сложности.

Педагог обращается к детям: «Сейчас мы с вами будем играть». Раздаёт детям по 1 большой карте, предлагает каждому внимательно рассмотреть и показать на ней те предметы, которые он называет, если ребенок затрудняется с выбором, то задание выполняется совместно с педагогом.

2 уровень сложности.

Педагог обращается к детям: «Сейчас мы с вами будем играть». Раздаёт детям по 1 большой карте, предлагает каждому внимательно рассмотреть и назвать, что на них изображено. Педагог помогает детям, задавая вопрос: «Кто (что) это?» Ребёнок называет картинки полными словами. Затем педагог берёт 1 маленькую карточку, показывает её и спрашивает: «Кто (что) это?» Ребёнок называет. После этого обращаясь к ребёнку, у которого на большой карте есть эта картинка, спрашивает: «Миша, где у тебя машина?» Ребёнок находит, показывает и называет (если может) изображение. Педагог говорит: «Миша, попроси у меня машину, скажи: *дай машину*». Ребёнок повторяет или просит жестом. Педагог отдаёт картинку, говоря: «*На машину*», - и помогает ему найти и закрыть аналогичное изображение на его большой карте. Такая же работа проводится по очереди со всеми остальными картинками.

3 уровень сложности.

Начало игры то же, но после того как дети назовут картинку, которую им показывает педагог, на вопрос: «У кого машина?» ребёнок отвечает самостоятельно «У меня машина». Педагог говорит «Попроси машину». После того как ребёнок самостоятельно произнесёт фразу «Дай машину», он получает карточку и закрывает изображение машины на своей большой карте. При этом карточка кладётся чистой стороной вверх. Такая же работа проводится по очереди со всеми остальными картинками. После того как дети закроют все картинки на своих больших картах, педагог спрашивает у каждого из них: «Миша, где у тебя спрятался мячик? Найди мячик». Каждый ребёнок сам или с помощью взрослого находит изображение и переворачивает рисунком вверх. Когда все картинки перевернуты, педагог просит одного из детей: «Аня, дай мне куклу». Ребёнок должен найти маленькую картинку с изображением куклы, отдаёт её, повторяя фразу: «*На куклу*». Так по очереди отдают все свои картинки.

«Овощи».

Цель: Закреплять у детей названия овощей, дать понятие об основных действиях производимых с ними.

Оборудование: натуральные овощи (морковь, огурец, лук, помидор); корзинка.

Ход игры:

1 уровень сложности.

Педагог выкладывает на стол овощи, называет их. Затем просит показать тот овощ, который он назовёт. Если ребенок затрудняется с выбором, то задание выполняется совместно с педагогом.

2 уровень сложности.

Педагог выкладывает на стол овощи, называет их. Ребёнок повторяет эти названия. Когда овощи будут выложены на стол, взрослый просит ещё раз назвать их. Затем обращается к ребёнку: «Возьми морковь. Миша, что ты взял?»- «Я взял морковь», отвечает ребёнок. «Положи морковь в корзинку». Ребёнок кладёт, педагог спрашивает его: «Миша, что ты положил в корзинку?» - «Я положил в корзинку морковь». Так же обыгрываются остальные овощи.

Педагог берёт у ребёнка корзинку с овощами и вновь выкладывает их на стол, говоря: «Это морковь, огурчик, лук, помидор. Мы их кушаем». Ребёнок повторяет фразу.

3 уровень сложности.

Ребёнок самостоятельно выкладывает на стол овощи, называет их. Когда овощи будут выложены на стол, взрослый просит ещё раз назвать их. Затем обращается к ребёнку: «Возьми морковь. Миша, что ты взял?»- «Я взял морковь», отвечает ребёнок. «Положи морковь в корзинку». Ребёнок кладёт, педагог спрашивает его: «Миша, что ты положил в корзинку?» - «Я положил в корзинку морковь». Так же обыгрываются остальные овощи. Ребёнок вновь выкладывает их из корзины на стол, говоря: «Это морковь, огурчик, лук, помидор. Мы их кушаем. Все игровые действия ребёнок выполняет самостоятельно.

Тематическое планирование

№	Недели	Дата	Тема	Дидактические игры на закрепление тем
4.	5 неделя сентября	27.09-1.10	Моя семья.	<u>Игры:</u> «Ласковые имена», «Помощники», «состав семьи» <u>Упражнения:</u> «Парные картинки», «Назови свою семью» <u>Пальчиковая гимнастика:</u> «Как у нас семья большая», «Строим дом» <u>Игры с движением:</u> «Если был бы я девчонкой» <u>Разрезные картинки, трафареты, чтение стихов.</u> <u>Просмотр презентаций</u>
5.	1 неделя октября	4.10-8.10	Осень, огород, овощи	<u>Игры:</u> «Узнай овощ», «Четвёртый лишний», «Чудесный мешочек», «Что изменилось», «Посмотри и назови», «Чего не стало» <u>Лото:</u> «Один – много», «Овощи» <u>Вкладыши:</u> «Овощи» <u>Упражнения:</u> «Соберём урожай», «Чего не стало», «Овощи» <u>Пальчиковая гимнастика:</u> «Осенние листья», «Огород» <u>Игры с движением:</u> «Урожай», «Овощи» <u>Разрезные картинки, трафареты, чтение стихов.</u> <u>Просмотр презентаций</u>
6.	2 неделя октября	11.10-15.10	Осень, сад, фрукты	<u>Игры:</u> «Узнай фрукт», «Четвёртый лишний», «Чудесный мешочек», «Что изменилось», «Посмотри и назови», «Чего не стало» <u>Лото:</u> «Один – много», «Фрукты» <u>Вкладыши:</u> «Фрукты» <u>Упражнения:</u> «Соберём урожай», «Чего не стало», «Фрукты», «Подуй на яблоко», «Узнай фрукт» <u>Пальчиковая гимнастика:</u> «Компот», «Много фруктов» <u>Игры с движением:</u> «Сбор фруктов» <u>Разрезные картинки, трафареты, чтение стихов.</u> <u>Просмотр презентаций</u>

Развитие речи на основе ознакомления с окружающим

[illegible]

Критерии диагностики

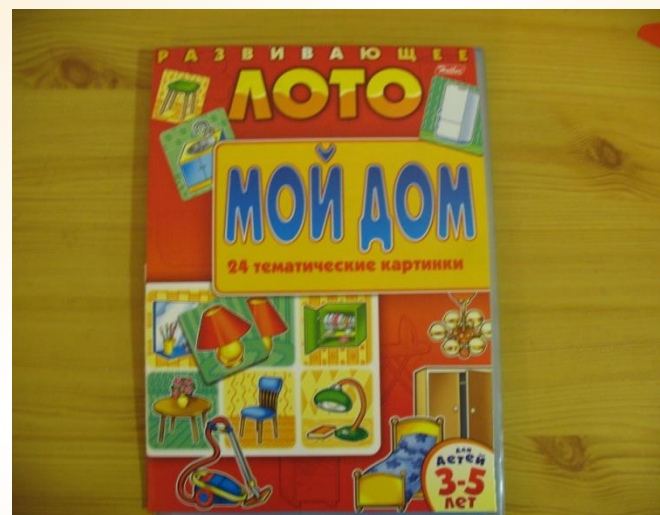
1- отказ от деятельности

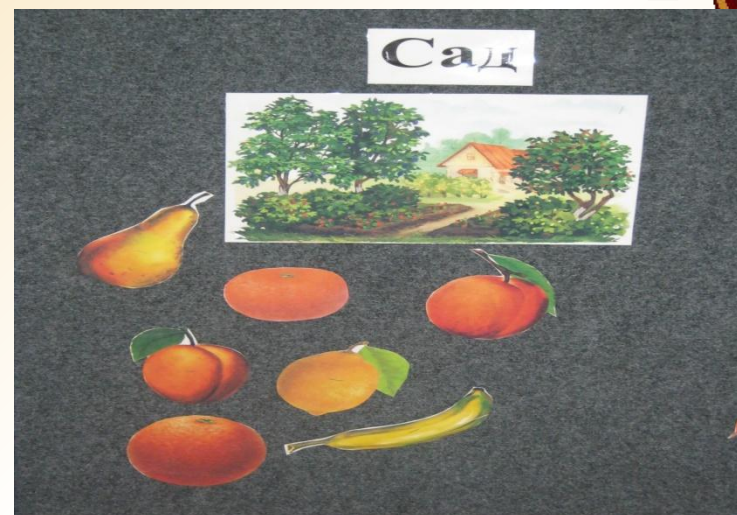
2 – не владеет

3 – частично усвоено

**4 – в основном усвоено, но требуется
помощь педагога**

5 – усвоено полностью





Методические рекомендации к проведению дидактических игр

- ❖ Игра должна быть понятной, доступной.
- ❖ Правила игры должны быть точными, краткими.
- ❖ Подбор учебного материала должен соответствовать уровню развития детей.
- ❖ Игры должны быть просты в использовании.
- ❖ После игры обязательно должны быть подведены итоги.

A decorative border in a light beige color with brown and gold scrollwork and floral motifs, framing the central text.

***СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!***