

**II Республиканский конкурс «Педагогические горизонты–2021»
для педагогов организаций образования разных видов,
ориентированных на обучение и развитие детей и подростков
с ограниченными возможностями здоровья**

Номинация «Лучшая методическая разработка дидактического раздаточного инструментария».

Автор И.В. РОБАК.

Тема или разделы учебного предмета «Авторская многофункциональная дидактическая игра „Паровоз знаний”».

Класс, группа (возраст детей): 1–4 классы.

Специфические особенности обучаемого контингента: дети с умственной отсталостью.

Пояснительная записка

Усвоение программного материала учениками зависит от выбора методов обучения.

Дидактическая игра является эффективным методом усвоения учебного материала. В работе представлена авторская многофункциональная дидактическая игра «Паровоз знаний», разработанная мною для широкого применения на уроках и достижения поставленных целей. Игра интересна тем, что ее можно использовать на разных уроках, постоянно совершенствовать и пополнять. Она дает возможность повторить, закрепить один и тот же учебный материал различными способами, вариантами.

Цель: способствовать формированию познавательной активности учеников младших классов, расширению кругозора детей, развитию познавательных интересов, усвоению и закреплению учебного материала.

Задачи:

1) *коррекционно-образовательные*: формировать соответствующие знания, умения, навыки, учить классифицировать предметы по признакам, пополнять словарный запас;

2) *коррекционно-развивающие*: развивать внимание, мелкую моторику, совершенствовать зрительное восприятие;

3) *коррекционно-воспитательные*: воспитывать культуру поведения.

Актуальность: применение на уроках дидактической игры – это огромный клад знаний для учеников. У школьников лучше развивается зрительная память, обогащается словарный запас, формируется связная речь, умение правильно выражать свои мысли, появляется интерес к уроку. Формируется нравственное, бережное отношение к окружающему миру. Многофункциональная дидактическая игра разработана для детей начальных классов в специальной (коррекционной) общеобразовательной школе VIII вида, где обучаются дети с нарушением интеллекта. При использовании дидактической игры нужно знать и учитывать уровень знаний и умственных способностей учащихся.

Условия реализации: игра разработана для учащихся 1–4 классов. Игры можно использовать в классе на разных этапах урока: мир природы человека, развитие речи, математика, рисование. Дидактические игры кратковременны (5–7 мин). Игра может использоваться при групповой и индивидуальной работе.

Многофункциональная дидактическая игра «Паровоз знаний» состоит из следующих игр:

1. «Дикие и домашние животные».
2. «Чей голос?».
3. «Овощи, фрукты».
4. «Заварушка».
5. «Времена года, их признаки».

6. «Когда это бывает».
7. «Узнай и назови насекомых».
8. «Найди ошибку».
9. «Поезд с числами».
10. «Назови соседей».

Игра № 1. «Дикие и домашние животные»

Цели: закрепить и расширить знания детей о диких и домашних животных, особенностях внешнего вида, среде обитания; развивать связную выразительную речь.

Ход игры: учитель показывает карточку с изображением леса и спрашивает, какие животные живут в лесу. Дети отвечают. Учитель предлагает ученикам найти карточки с дикими животными и заселить животных в вагончики паровоза. Ученик должен объяснить свой выбор и рассказать о выбранном животном. Далее учитель показывает карточку с изображением фермы. Задает вопросы: «Какие животные там живут? Как называются эти животные (одним словом)?». Детям предлагается заселить домашних животных в вагончики паровоза. Рассказать о животных (прил. 1).

Игра № 2. «Чей голос?»

Цели: развивать слуховое внимание, учить различать голоса животных.

Ход игры: педагог раскладывает карточки в окошки вагонов паровоза. Ученику предлагается выбрать себе карточку. Остальные ученики закрывают глаза. Ученик имитирует звук выбранного им животного, остальные ученики должны угадать, чей это голос, и рассказать о животном (прил. 2).

Игра № 3. «Овощи, фрукты»

Цель: закрепить представления об овощах и фруктах.

Ход игры: учитель выкладывает карточку с изображением грядки, задает вопрос: «Что растет на грядке?». Дети находят карточки с овощами, ставят

их в окошки паровозика. Учитель спрашивает: «Как вы назовете все изображения на картинках одним словом? Расскажите, какой формы и какого цвета данные овощи». Второй этап игры проводится аналогично, только на тему «Фрукты» (прил. 3).

Игра № 4. «Заварушка»

Цели: активизировать познавательную деятельность детей, обучать умению различать овощи от фруктов.

Ход игры: педагог приносит конвертики, в которых лежат карточки с изображением овощей и фруктов.

Показывает карточку с деревом, называет – это табличка «дерево» – и устанавливает ее в кабину машиниста. Раскладывает фрукты по вагонам, делая преднамеренную ошибку, и ставит несколько картинок с овощами. Спрашивает: «Правильно?». Дети исправляют ошибку и объясняют, что было неправильно.

Далее педагог показывает картину с грядками, называет (это табличка «огород»). Раскладывает овощи по вагонам, делая преднамеренно ошибку. Задает вопрос: «Паровозик везет только овощи?». Дети исправляют ошибку, убирают каточку с фруктами. Педагог предлагает ученикам рассказать, какой формы и какого цвета овощи и фрукты (прил. 4).

Игра № 5. «Времена года, их признаки»

Цель: формировать у детей представления о временах года; развивать познавательный интерес, слуховое внимание, связную выразительную речь.

Ход игры: педагог загадывает ученикам загадки о временах года, дети отгадывают и показывают дерево, которое подходит к данному времени года. Когда ученики угадали все загадки, они раскладывают по порядку деревья из фетра соответственно временам года.

Примерные загадки:

Гости к нам пришли: седая,
А за нею – молодая,
Третья ярко расцветает,
А четвертая рыдает. *(Зима, весна, лето, осень)*

Снег на полях,
Лед на водах,
Вьюга гуляет.
Когда это бывает? *(Зимой)*

Белоснежная хозяйка
Все укроет одеялом,
Все разгладит, приберет,
А потом земле усталой
Колыбельную споет. *(Зима)*

Она приходит с ласкою
И со своею сказкою.
Волшебной палочкой взмахнет –
В лесу подснежник расцветет. *(Весна)*

Солнце припекает,
Цветы расцветают,
Бабочки порхают,
Ягоды поспевают.
Когда это бывает? *(Летом)*

Зеленое, желтое, красное,
Самое в году прекрасное!
Босоногое, щедрое, жаркое,
Дачное, пляжное, яркое! *(Лето)*

Вот и стали дни короче,
И длиннее стали ночи,
Птицы тянутся на юг,
Пожелтели лес и луг. *(Осень)*

Пришла волшебница прекрасная
Листву без краски перекрасила. (*Осень*) (прил. 5)

Игра № 6. «Когда это бывает?»

Цель: закрепить знания детей о временах года, вспомнить их признаки, находить признаки времен года при помощи погодных явлений на карточках.

Ход игры: на паровозе прикреплено дерево, обозначающее время года. Ученикам раздаются карточки с изображением погодных явлений. Ученики должны выбрать карточки, которые соответствуют данному времени года, вставить их в вагоны поезда и рассказать, почему они так сделали (прил. 6).

Игра № 7. «Узнай и назови насекомых»

Цель: закрепить знания детей по теме «Насекомые».

Ход игры: учитель загадывает ученикам загадки о насекомых. Ученик, который отгадает загадку, находит насекомое и прикрепляет его в вагон. Педагог читает следующую загадку. Когда все вагоны будут заполнены насекомыми, ученики сравнивают насекомых. Находят сходства и различия.

Примерные загадки:

Мы – лесные жители,

Мудрые строители.

Из иголок всей артелью

Строим дом себе под елью. (*Муравьи*)

Модница крылатая,

Платье полосатое.

Ростом хоть и кроха,

Укусит – будет плохо. (*Оса*)

На березовую ветку

Кто сушить

Повесил сетку? (*Паук*)

Прыгает пружинка –
Зеленая спинка –
С травы на былинку,
С ветки на тропинку. (*Кузнечик*)
На ромашку у ворот
Опустился вертолет –
Золотистые глаза.
Кто же это? (*Стрекоза*)
Надевает эта крошка
Платье красное в горошек.
И летать умеет ловко –
Это... (*Божья Коровка*)
В ярком платье модница
Погулять охотница.
От цветка к цветку порхает,
Утомится – отдыхает. (*Бабочка*) (прил. 7)

Игра № 8. «Геометрические фигуры»

Цели: развивать логическое мышление, внимание; закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определенного цвета и размера.

Ход игры: педагог выкладывает на паровозик геометрические фигуры разного цвета и размера. Просит ученика показать различные геометрические фигуры. Например: маленький зеленый прямоугольник, большой красный треугольник.

На каждой карточке изображены предметы. Пять из них объединены общим признаком, а шестой лишний. Например: на пяти карточках изображены фрукты, а на шестой – овощ (прил. 8).

Игра № 9. «Поезд с числами»

Цели: закрепить понятия «больше», «меньше», «равно»; закрепить умения сравнивать числа в пределах 100.

Ход игры: педагог выставляет в окошки вагонов паровоза числа, ученик(-и) должны сравнить эти числа и поставить между ними соответствующий знак (прил. 9).

Игра № 10. «Назови соседей»

Цель: закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа (предыдущее и последующее).

Ход игры: педагог прикрепляет число к вагону паровоза и просит детей назвать соседей данного числа, то есть числа на 1 меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. Ученик, который правильно называет соседей, выставляет их самостоятельно в соседние вагоны (прил. 10).

Список литературы

1. Андреева Е.А. Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. – М.: Рипол-классик, 2006. – 320 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.
4. Зайцева А. Войлок и фетр. – М.: Эксмо, 2011.
5. Морозова Н.Г. Формирование познавательных интересов аномальных детей. – М.: Просвещение, 1969.
6. Панкратова Н.В. Развитие речи младших школьников // Начальная школа. 2001. № 6.
7. Соколова О. Этот удивительный фетр. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012.
8. Тупичкина Е.А. Игра стимулирует воображение и фантазию детей // Начальная школа. 1992. № 11.





Приложение 5



Приложение 6



Приложение 7



Приложение 8



Приложение 9



Приложение 10



