

Коррекционно-развивающие игры на самоподготовке

Одной из актуальных проблем специальной педагогики является социальная адаптация детей с особенностями психофизического развития. Поэтому большое значение приобретает задача формирования у детей самостоятельной мыслительной деятельности. Успешное проведение самоподготовки в специальной (коррекционной) школе способствует этой задаче.

К.Д. Ушинский писал: «...чем долее вы будете оберегать ребенка от серьезных занятий, труднее для него потом переход к ним. Сделать серьезные занятия для ребенка занимательными - вот задача первоначального обучения».

Использование игровых приемов на самоподготовке пробуждает интерес школьников друг к другу. Важно, чтобы воспитатель использовал в учебно-воспитательном процессе различные игровые приемы и творческие задания, направленные на развитие учащихся: всегда легче запомнить то, что интересно.

Для учащихся нашей школы игровые моменты имеют особенно важное значение: они повышают интерес, делают более конкретным, наглядным, мотивированным и действенным учебное занятие.

Включение в самоподготовку специальных корригирующих упражнений предполагает развитие высших психических функций ребенка: воспитания различных видов памяти (вербальной, эффективной, образной, двигательной) и ее процессов: запоминания, узнавания, воспроизведения, мышления, внимания.

Наиболее часто такие упражнения используются на этапе урока «организационный момент». Эти упражнения сразу включают учащихся в активную познавательную деятельность и создают мотивационную обстановку на уроке.

Начинается самоподготовка организационным моментом, продолжительность которого 1-2 минуты. Цель этого этапа - сконцентрировать внимание учащихся на учителе, настроить их на учебную деятельность.

Например, хорошо проходят инструкции следующего типа:

- Сядет тот ученик, у кого имя начинается на звук В, А и т.д.
- Сядут те ученики, у которых в середине имени есть звук А, Е.
- Сядет тот, кто или что может быть «весёлый»?
- Сядет тот, кто подберет прилагательное: (городской) автобус, (полный) троллейбус, (зеленый) грузовик, (красивая) машина, (веселый) трамвай и т.д.
- Подберет глагол к слову: троллейбус, такси, автобус (едет мчится подъехало, идет обгоняет уехало и т.д)

Игра «Цепочка»

Один игрок называет слово, другой подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Игру продолжает следующий участник и т.д. Повторять слова, названные другими игроками, нельзя. Задача игры - не разорвать цепочку. Например, обучающийся - комната-автобус-слон-небо-окно-остров...

Игра «Сколько точек - столько букв»

Перед началом игры игроки образуют круг. Воспитатель бросает мяч кому-либо из детей и называет один предмет. Ученик, поймав мяч, должен ответить словом,

обозначающим много таких предметов. Поймавший мяч и давший правильный ответ получает фишку.

Игра «Составь слова по первым буквам»

Воспитатель раздаёт карточки. По первым буквам составить слово.

					

Игра «Слоговая цепочка»

Воспитатель записывает на доске двухсложное слово по слогам, например: но-ра. Далее игроки по очереди подбирают слова так, чтобы каждое последующее слово начиналось с последнего слога предыдущего: но-ра; ру-ка; ка-ша.

Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и назвал больше всех слов.

Игра «Красный – синий»

Оборудование: синие и красные кружки для каждого игрока.

Воспитатель произносит гласный звук, обучающиеся повторяют его, поднимая красный кружок. При произнесении воспитателем согласного звука дети поднимают синий кружок.

Игра «Кто в каком домике будет жить?»



Игру можно проводить в форме соревнования команд.

Воспитатель выставляет на доске три домика - в них будут жить животные. В первом - те животные, названия которых состоят из одного слога, во втором - из двух, в третьем - из трех слогов. Каждое названное животное обозначается условным значком в соответствующем домике; дважды повторять названия животных нельзя.

Выигрывает команда. Предложившая больше других слов - названий животных.

Игра «Слог или слово»

Воспитатель записывает на доске трехбуквенные слоги и слова. Дети должны как можно быстрее прочитать материал и выписать в тетрадь только слова. Может быть и такой вариант игры: одна группа детей выписывает только слова, другая - только слоги. Например, кот, сад, тро, мак, кро, рот, ско, сон, шки, сон, шум, бок.

Игра «Отгадай и прочитай»

Воспитатель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово.

Воспитатель называет значение слова: «Место, где изготавливают и продают

лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное - аптека.

Игра «Наоборот»

Воспитатель называет слова, дети из карточек слов, выставленных на доске, выбирают те, на которых даны слова с противоположным значением.

Игра «Лишнее слово или Назови одним словом»

Найди в каждой строчке лишнее слово и впиши его в клеточки.



Игра «Таблица для соседа»

Ученики задают по 2-3 примера на табличное умножение и деление друг другу. После решения примеров проверяются записанные результаты.

Примеры готовятся заранее на карточках. Выигрывает тот, кто решил примеры быстрее и допустил меньше ошибок.

Игра «Назови соседей числа»

Воспитатель задает вопрос, а дети отвечают. Я называю какое-либо число, например, двадцать один, ребенок должен назвать смежные числа - 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Ребенок играющий должен сначала отнять от названного воспитателем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать полученное число.

10 ($11-1=10$) и 21 ($11+10=21$).

Эту игру можно провести и с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда воспитатель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький - то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

Игра «Кто быстрее сосчитает?»

На доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 1 до 20 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 20 до 1. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счётчик.

Примерный вид плаката:

20	13	1	19	11
7	2	9	5	4
5	18	12	8	17
14	10	16	6	3

Игра «Кто скорее, кто вернее?»

Воспитатель раздаёт на каждый ряд по одному комплекту цифр от 1 до 9 так, что каждому обучающемуся досталась какая-то одна цифра. Воспитатель читает примеры вслух ($4*4$, $9*2$ и т.д.). Дети должны быстро сообразить, сколько получится, выйти к доске, если нужна для ответа цифра у него, и составить число-ответ.

За каждый верно показанный ответ начисляется одно очко, если ряд успел первым показать его. Ряд, набравший большее количество очков, выигрывает.

Использование игр и игровых упражнений на самоподготовке может служить средством, организующим и стимулирующим мыслительную деятельность учащихся с нарушением интеллекта и играть существенную роль при закреплении учебного материала.

Таким образом, игра, умело и тонко введенная в самоподготовку, позволяет младшему школьнику испытывать радость умственного напряжения, радость преодоления интеллектуальных трудностей. Использование игровых методов на самоподготовке создает благоприятные условия для формирования у детей таких важных для становления учебной деятельности качеств и состояний, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету, желание постоянно расширять свои возможности и способности, и в том числе различных способов самоконтроля и самооценки.

Литература:

1. Горбунова А.И. Методы и приёмы активизации мыслительной деятельности обучающихся.: М.: Просвещение, 2009. - 350 с.
2. Замов Л.В. Наглядность и активизация обучающихся в обучении.: Ростов-на-Дону.: Легион, 2008. - 210с.
3. Пидкасистый П.И., Ахметов Н.К., Хайдарок Ж.С. Игра как средство активизации учебного процесса // Сов. педагогика. 1985, № 3. - С.22-25.