

Тема по самообразованию
*«Дидактическая игра как средство
развития внимания»*

Фролова Людмила Анатольевна
ГБ(О)С(К) ОУ
школа-интернат VIII вида № 4

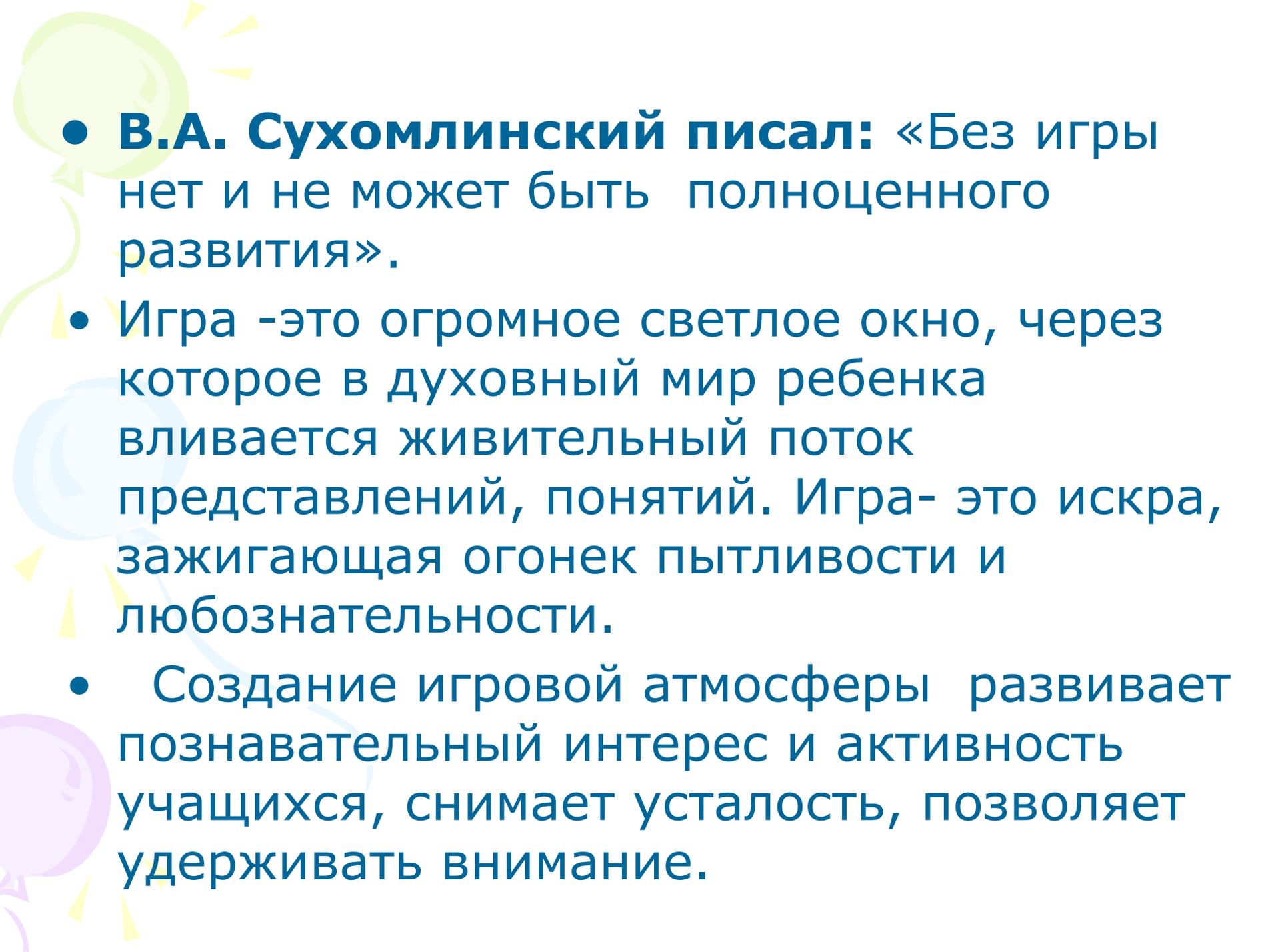
Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Помня слова А. С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому воспитателю необходимо научиться умело использовать игру.

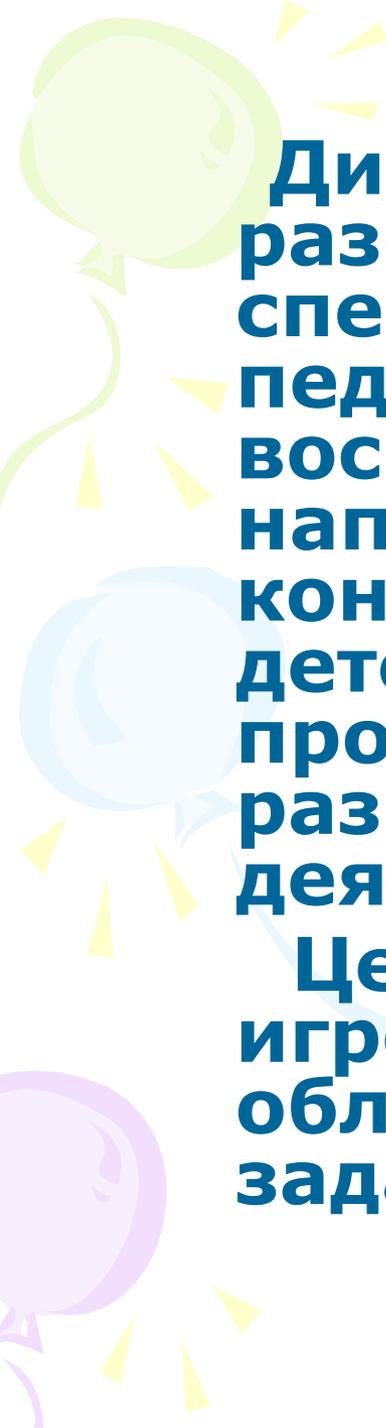


Цель и задачи:

– Использование нетрадиционных форм обучения, новейших технологий в развитии внимания у учащихся:

- 1) выявить и изучить накопленный опыт по теме;
- 2) изучить передовые практические методики;
- 3) развивать внимание учащихся в процессе обучения.

- 
- **В.А. Сухомлинский писал:** «Без игры нет и не может быть полноценного развития».
 - Игра -это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра- это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.
 - Создание игровой атмосферы развивает познавательный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание.

The background features a light green sun-like shape in the top left corner, a light blue speech bubble in the middle left, and a light purple speech bubble in the bottom left. Yellow triangular rays are scattered around these elements.

Дидактическая игра- это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в тоже время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Цель дидактических игр и игровых приемов обучения- облегчить переход к учебным задачам.

Значение дидактической игры.



Структура дидактической игры

Дидактическая игра

Дидактическая задача

Игровая задача

Игровые действия

Правила игры

Подведение итогов

Организация дидактических игр

Организация дидактических игр

формулировка цели
игры

определение
количества
играющих

подбор дидактических
материалов

учет временного
фактора

подведение итогов

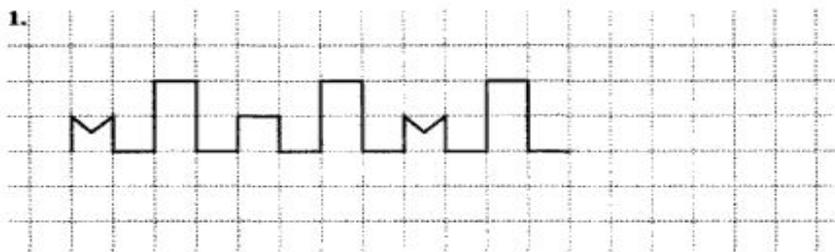
ВЫВОД :

- **Чтобы обучение было успешным и плодотворным необходимо хорошее и устойчивое внимание. Для этого, на занятиях применяю различные индивидуальные карточки, дидактические игры, что позволяет повысить уровень развития внимания.**

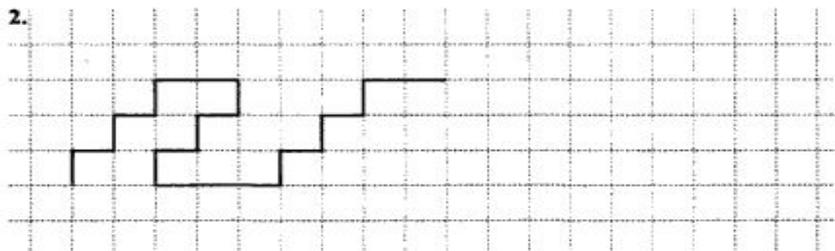
Используемый материал.

Образцы для выполнения узора

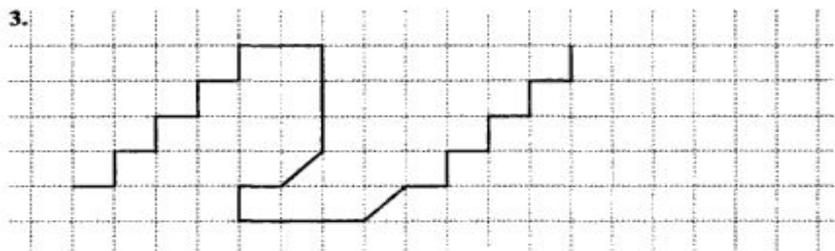
1.



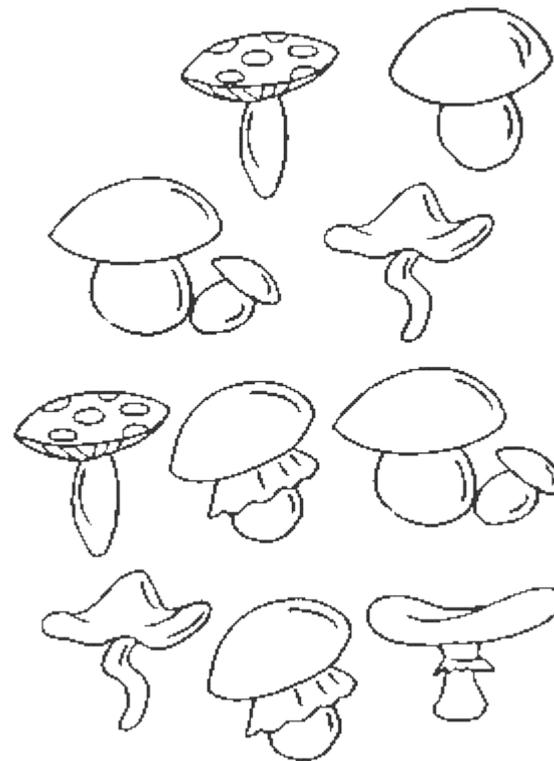
2.



3.



Найди пару для каждого гриба.
Для какого гриба не хватило пары?

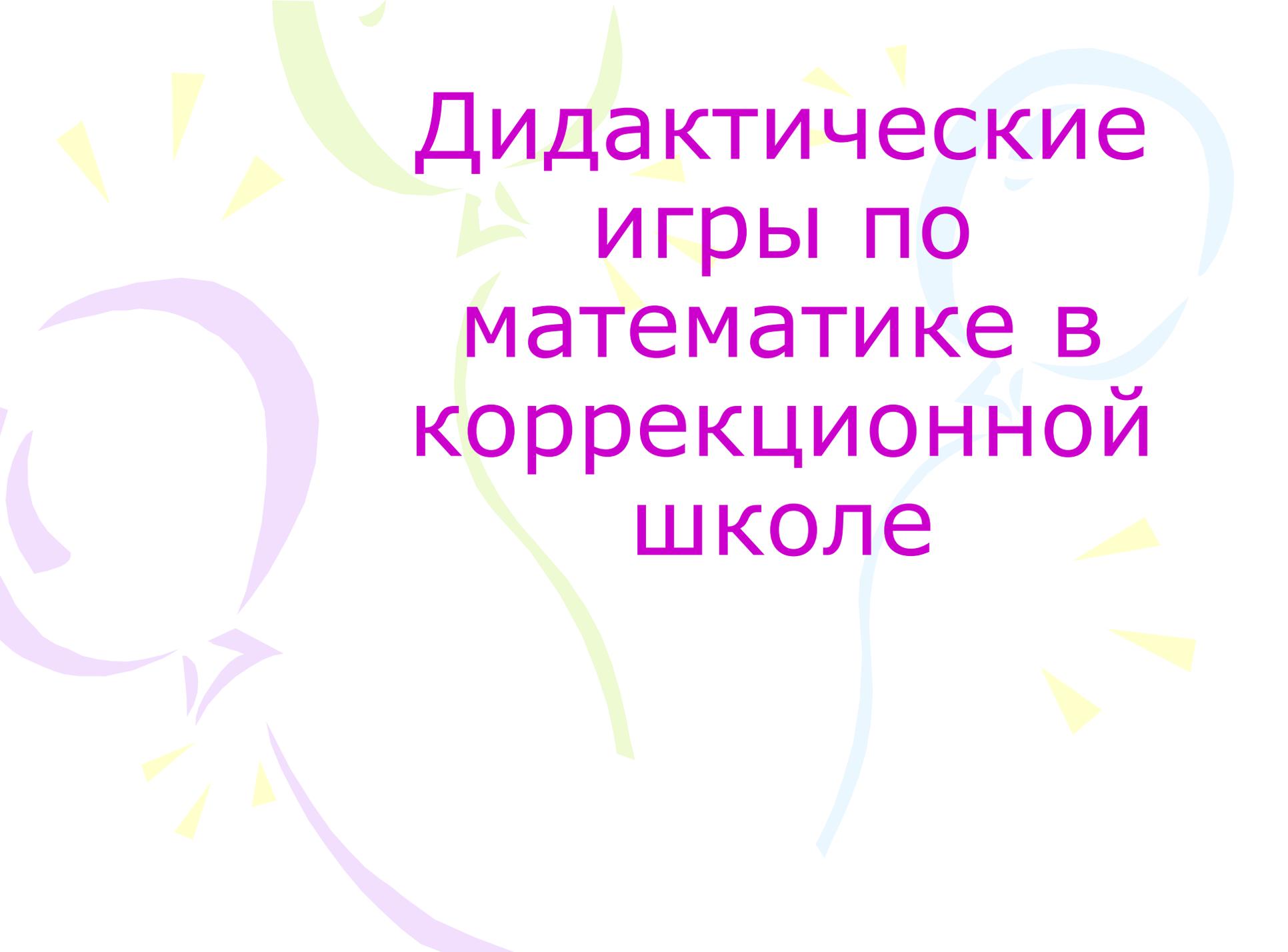




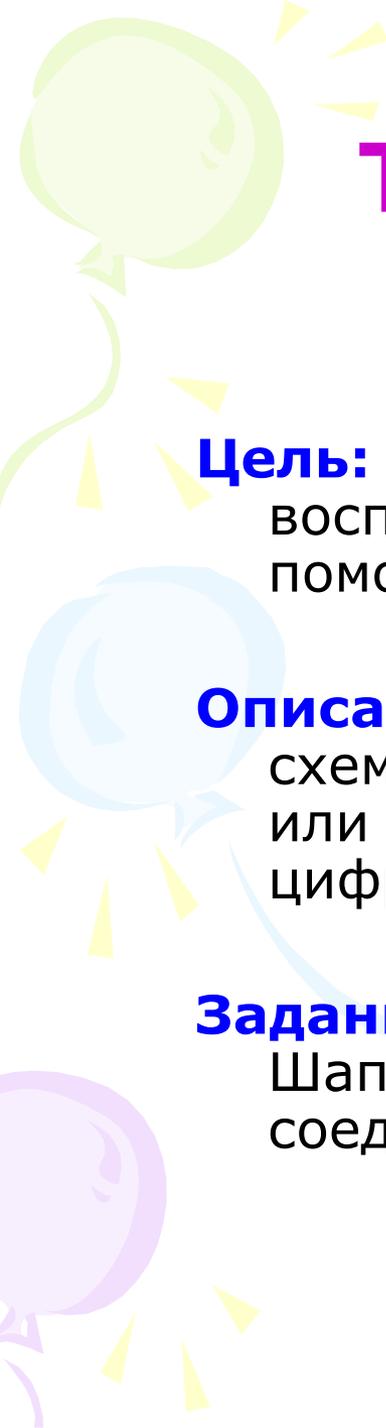
Отыщите двух одинаковых медвежат





The background features several large, colorful, abstract swirls in shades of purple, green, and blue. Interspersed among these swirls are numerous small, yellow, triangular shapes that resemble confetti or starbursts, creating a vibrant and celebratory atmosphere.

Дидактические игры по математике в коррекционной школе



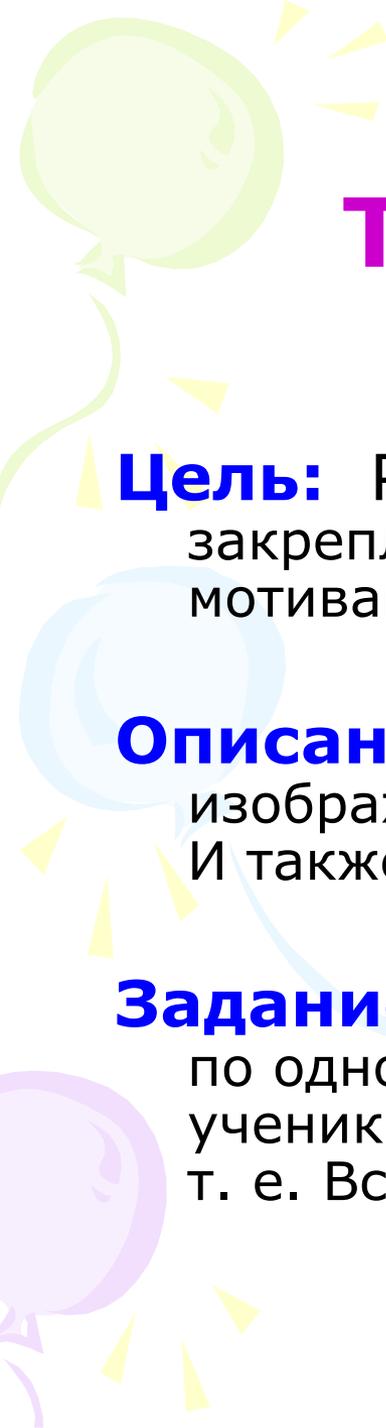
Тема: «Прямой счет»

«Лабиринт»

Цель: Развитие логического мышления, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: Из альбомных листов изготавливаются карты-схемы, на которых в уголках изображены предметы или животные. Между ними расположены шарики с цифрами в свободном порядке.

Задание: Создается ситуация: помочь Красной Шапочке пройти к дому бабушки. Ученики соединяют линией шарики с цифрами по порядку.



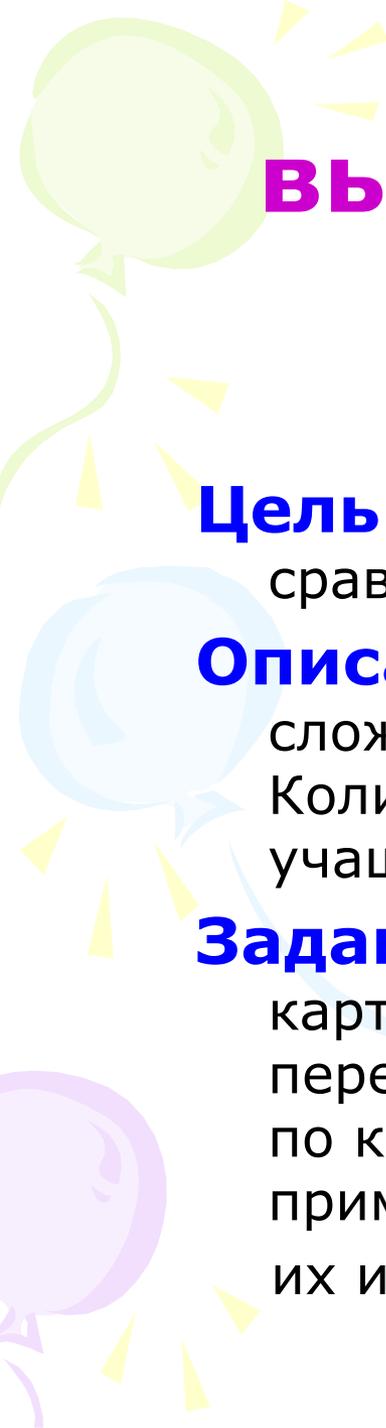
Тема: «Состав числа»

«Математическая тучка»

Цель: Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: Из бумаги голубого цвета вырезается изображение тучки и к ней крепится карточка с числом. И также вырезаются капельки с числами.

Задание: Изготавливаются карточки по количеству групп и по одному примеру на участника группы. Решив пример, ученик передает ее соседу. Карточка проходит по кругу, т. е. Все члены команды решают примеры.



Тема: «Сложение, вычитание, умножение и деление»

«Эстафета»

Цель: Развитие операций мышления (анализ, сравнение), закрепление учебного материала.

Описание: На карточках написаны примеры на сложение, вычитание, умножение и деление. Количество примеров соответствует количеству учащихся в группе.

Задание: Один ученик из каждой команды получает карточку «Эстафета». Решив первый пример, ученик передает карточку своему соседу. Карточка проходит по кругу, т. е. Все члены команды решают по одному примеру. Затем учитель собирает их и проверяет правильность выполнения задания.

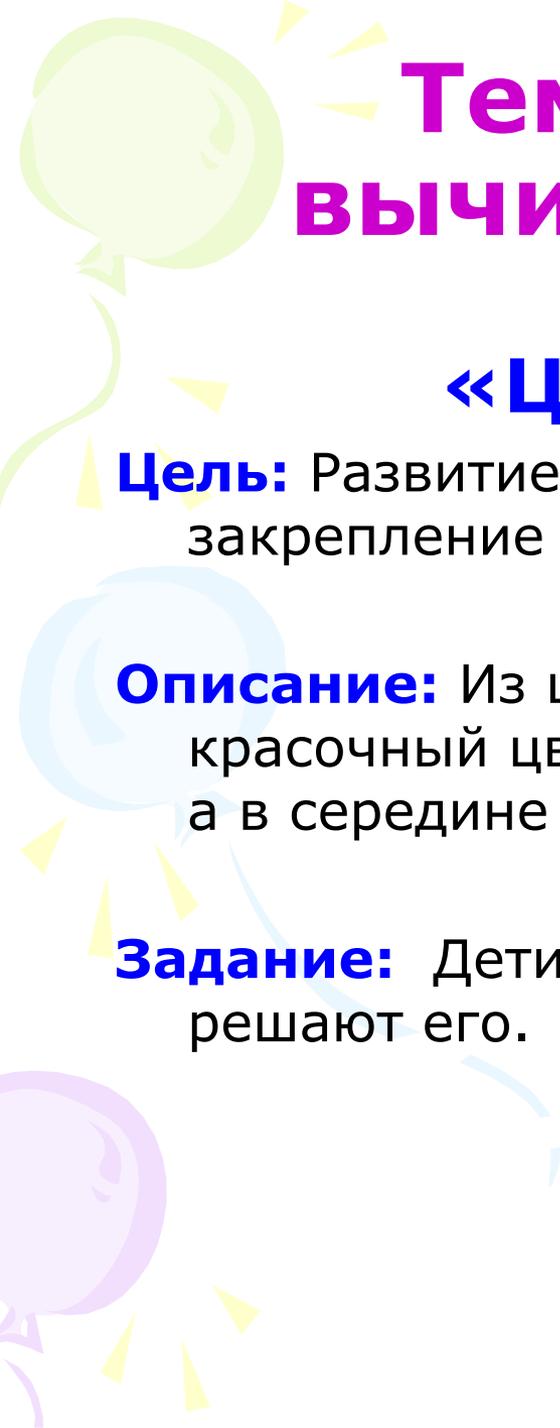
Тема: «Сложение и вычитание с переходом через десяток»

«Проверяем Незнайку»

Цель: Развитие зрительного сосредоточения, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: На карточках записаны примеры на сложение и вычитание, решенные с ошибками. Рядом прикрепляется изображение Незнайки.

Задание: Детям предлагается ситуация: Незнайка, решая примеры, допустил ошибки, надо их проверить и помочь Незнайке исправить ошибки. Дети решают примеры и исправляют ошибки, предварительно объясняя решение примера.



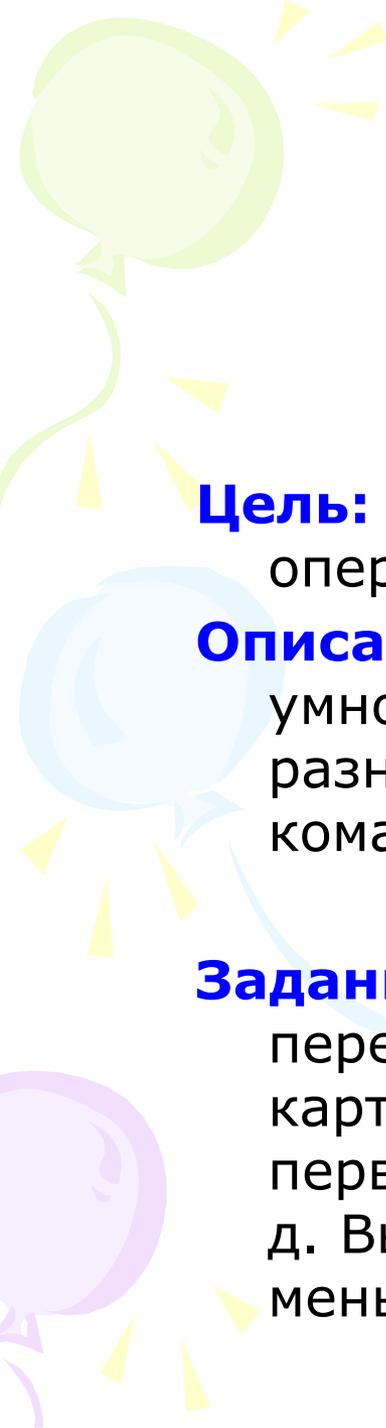
Тема: «Сложение и вычитание двузначных чисел»

«Цветик – семицветик»

Цель: Развитие внимания, устного счета, невербальное закрепление учебного материала.

Описание: Из цветной бумаги делается большой и красочный цветок. На лепестках цветка написаны числа, а в середине математические знаки (+ или -) и число.

Задание: Дети выбирают лепесток, составляют пример и решают его.



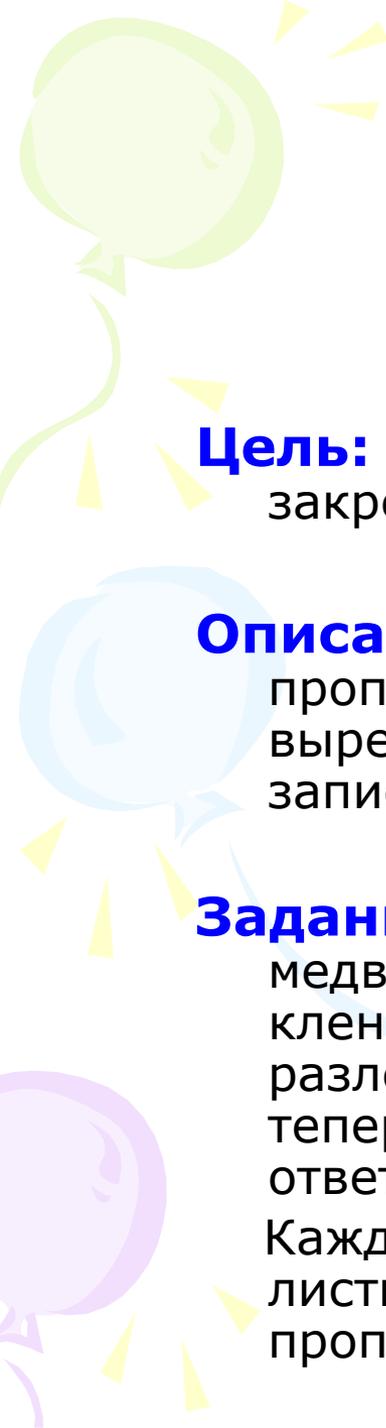
Тема: «Табличное умножение»

«Мальчики – Девочки»

Цель: Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

Описание: На карточках записаны примеры на умножение. На обратной стороне карточек наклеены разноцветные круги соответственно количеству команд.

Задание: Учитель показывает пример классу и перевертывает карточку обратной стороной. Если карточка синего цвета, то ответ хором называет первая команда, если красного – вторая команда и т. д. Выигрывает, та команда, которая допустила меньше ошибок.



Тема: «Уравнение»

«Незадачливый математик»

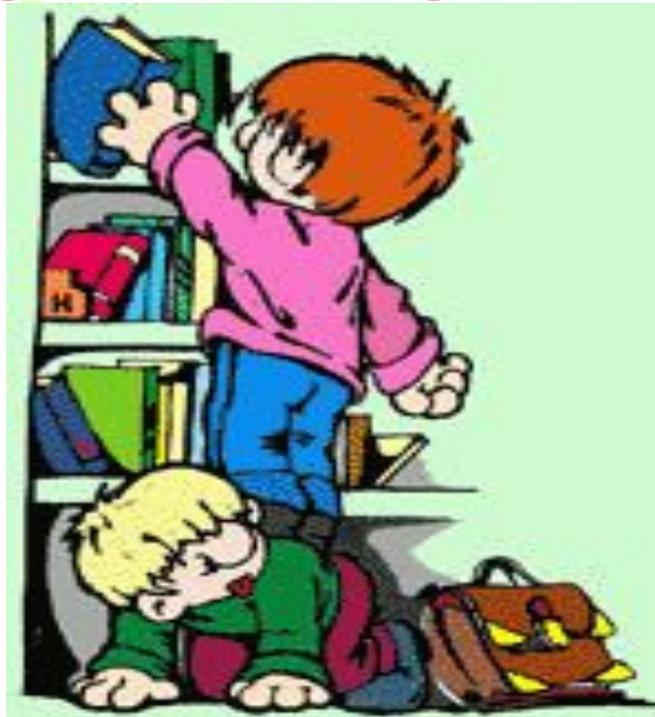
Цель: Развитие внимания, мышления, произвольное закрепление учебного материала (решение уравнений).

Описание: На карточках записаны примеры с пропущенными цифрами. Чуть в стороне прикрепляются вырезанные из цветной бумаги кленовые листочки с записанными на них цифрами и фигурка медвежонок.

Задание: Учитель предлагает следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на кленовых листочках. Подул ветер – и листочки разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики с ответами на свои места.

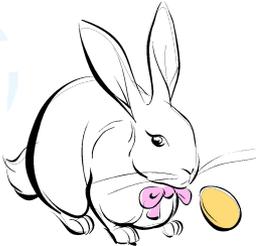
Каждая команда получает по одной карточке, и ищут листики с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
РУССКИЙ
ЯЗЫК В
КОРРЕКЦИОННОЙ ШКОЛЕ**



Цель: закрепить знания учащихся по изученным темам

- Имя существительное – часть речи, обозначает предмет и отвечает на вопросы кто? что?
- Задание: разложи картинки на две группы

Кто?	Что?
	

БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН!

Разложи картинки на две группы



РЕБУСЫ

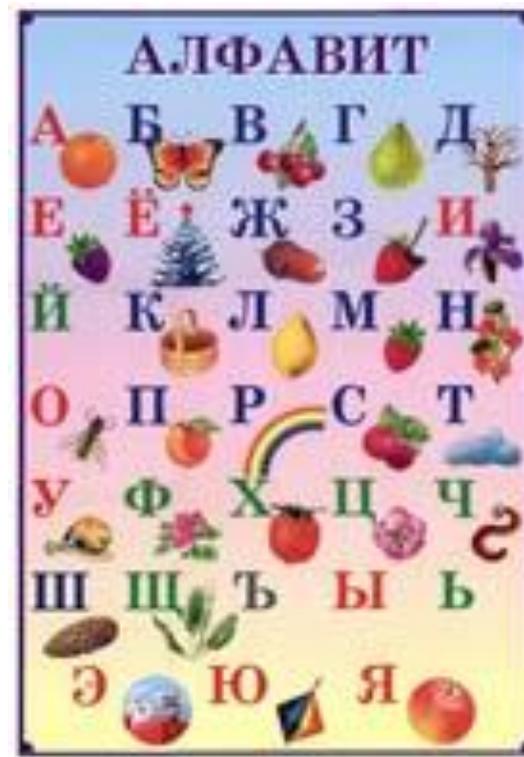
Г



БЫ

БОЛЬШАЯ – МАЛЕНЬКАЯ

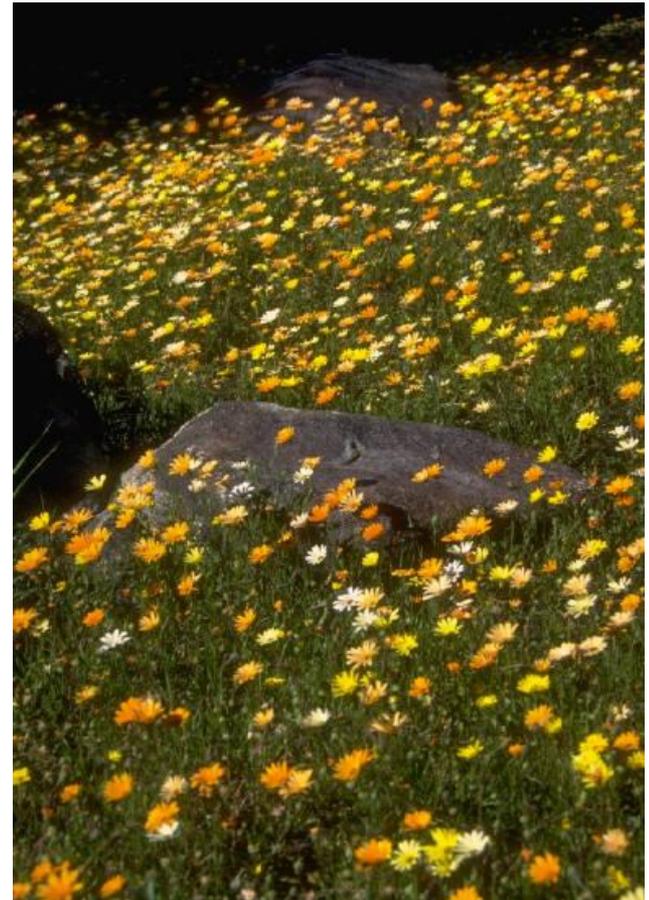
Буква обычная
выросла вдруг,
Выросла выше
букв-подруг.
Имя, фамилия
пишутся с нею,
Чтобы заметней
им быть и
виднее.



Задание: найди и исправь ошибки

Собирала *Маргаритка*
Маргаритки на горе.
Растеряла *Маргаритка*
Маргаритки во дворе.

Возвращаясь под вечер с поля,
Потеряла *серёжку* поля.
Ту *серёжку* нашёл *серёжка*,
Прибежал, постучал в окошко:
-Отыскалась твоя *серёжка*!



Ответ на вопрос Почемучки

Белка, беленький,
белить,
Водяной, вода, водить,
Лист, лиса, лисёнок,
Лось, лоскут, лосёнок,
Горный, горка, городок,
Пёс, песочный и песок.
Где слова родные,
однокоренные?



Грамматическая сказка «Чужак»

- Собрались у Воды родственники. Подводник с Водицей беседуют. Водолаз с Водопадом на солнышке греются. Водичка по камушкам на одной ножке скачет. Даже сам Водяной пожаловал. И все старуху Воду ждут.
- Вышла мудрая Вода на крыльцо, глянула на гостей, сразу чужака заметила. Велела ему прочь идти, в свою семью. Пошёл чужак, пригорюнился. Где ему родственников искать?
- - Кто же оказался чужаком среди родственников воды?
- - Почему гости не сразу заметили чужака?



Тема: «Гласные и согласные звуки и буквы»

«Разноцветные буквы»

Цель: Развитие внимания, зрительного восприятия, устной речи, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: Командам предлагаются для рассмотрения таблицы 5x5 клеток, где в клетках разными цветами изображены гласные и согласные буквы (использовано от 3 до 5 цветов).

Задание: Найти гласные буквы. Сколько их?

Сколько синих согласных?

Сколько зеленых согласных? и т. д.

Ответ дети показывают молча, подняв руки – числом пальцев. Команда первой правильно показавшая ответ, получает жетон и показывает найденные буквы, а остальные хором проговаривают звуки вместе с ним. Выигрывает та команда, которая наберет больше жетонов.

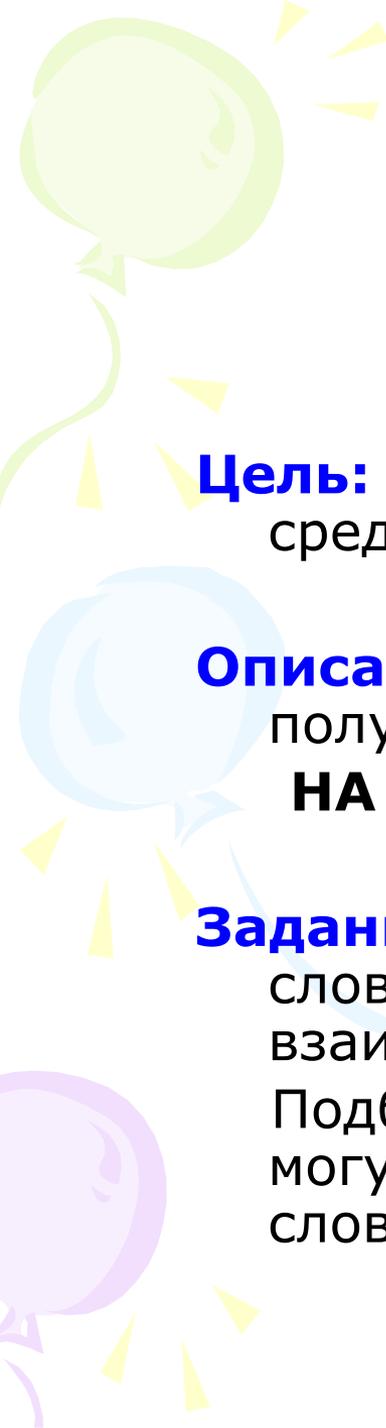
Тема: «Парные звонкие и глухие согласные»

«Хитрые буквы»

Цель: Закрепление учебного материала через игровую мотивацию

Описание: На карточках написаны два ряда по 10 слов, содержащих согласные, которые пишутся не так, как слышатся (хитрые буквы), и не содержащих таких согласных.

Задание: Как можно скорее найти и обвести кружком все "хитрые буквы". Слова для 1-го столбика: **ЗУБ, БОЧКА, САД, КОЛХОЗ, ДОЧКА, ДУБ, ЖАР, ИГРА, ПЕНЬ, ОТРЯД.** Слова для 2-го столбика: **МОРОЗ, ПОЧКА, ЗАВОД, ЭТАЖ, ТОЧКА, САПОГ, ШАР, ИКРА, ГОЛУБЬ, ТЕТРАДЬ.**



Тема: «Слог»

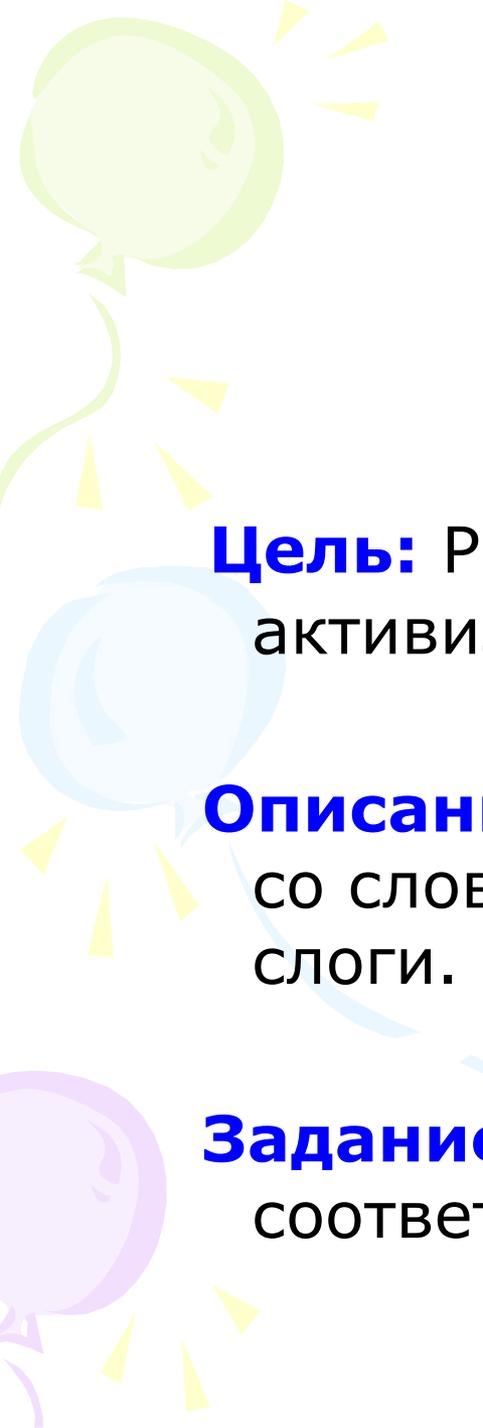
«Найди пару»

Цель: Закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание: Класс делится на группы. Каждая группа получает карточки со слогами:

НА – СОС – КА – МЫШ – ЖИ – ЛЫ – НА – ВЕС

Задание: Найти пару каждому слогу и записать эти слова. (Вначале не надо говорить, что слоги взаимозаменяемы – дети должны открыть это сами.)
Подбор слогов производится таким образом, что они могут группироваться по-разному, образуя разные слова в зависимости от порядка.



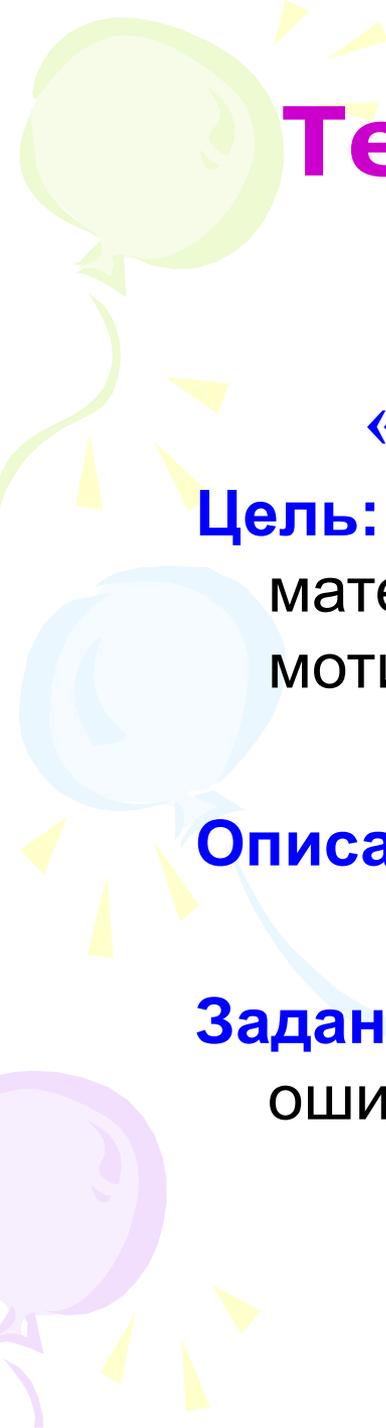
Тема: «Слова»

«Заполни окошечки»

Цель: Развитие быстроты мышления, активизация словарного запаса.

Описание: Каждая группа получает таблицу со словами, в которых пропущены буквы и слоги.

Задание: Дети заполняют окошечки соответствующими буквами и слогами.



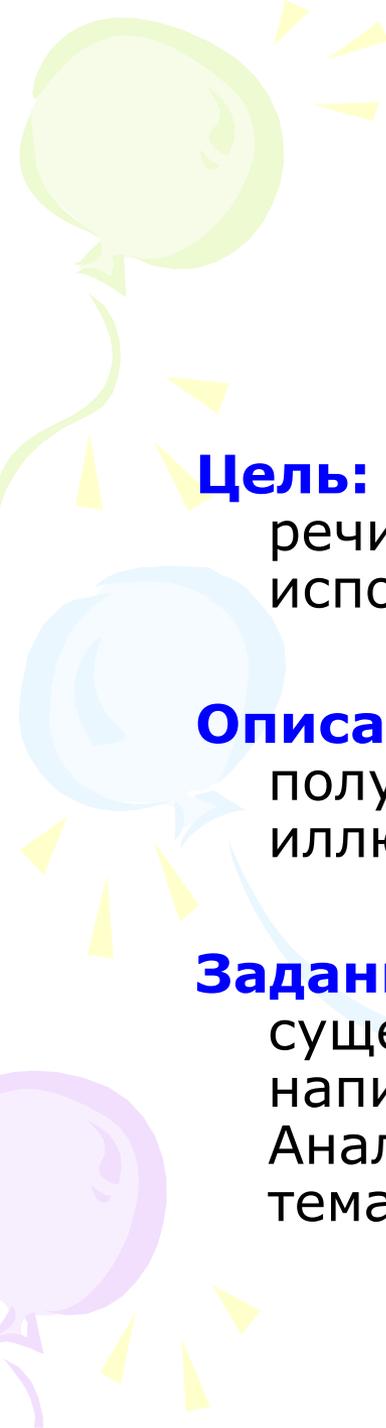
Тема: «Большая буква»

«Кто быстрее исправит ошибки?»

Цель: Развитие внимания, закрепление учебного материала через использование игровой мотивации.

Описание: На карточках – текст с ошибками.

Задание: Как можно быстрее найти и исправить все ошибки в написании прописной буквы.



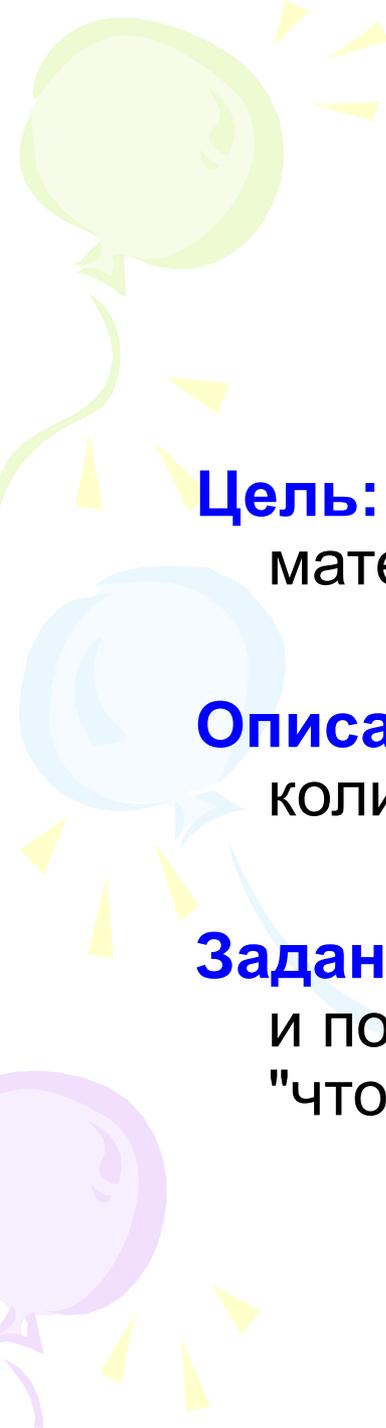
Тема: «Части речи»

«Кто больше придумает?»

Цель: Развитие воображения, устной и письменной речи, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: Класс делится на группы и каждая группа получает сюжетную картинку (можно использовать иллюстрации к сказкам).

Задание: Написать как можно больше имен существительных. Выигрывает та команда, которая напишет больше всех имен существительных. Аналогичную игру можно провести и по другим темам, например «Глагол», «Имя прилагательное».



Тема: «Части речи»

«Кто быстрее найдет?»

Цель: Развитие мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: На карточках тексты с равным количеством слов и глаголов.

Задание: Ученики должны как можно скорее найти и подчеркнуть все слова, отвечающие на вопрос "что делает?".

Тема: «Вопросы «Кто?» и «Что?»»

"Кто быстрее?"

Цель: Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: На карточках - два ряда слов, в каждом ряду - равное количество одушевленных и неодушевленных существительных.

Задание: Ученики подчеркивают слова, отвечающие на вопрос «кто?» - синим маркером, на вопрос «что?» - зеленым маркером.

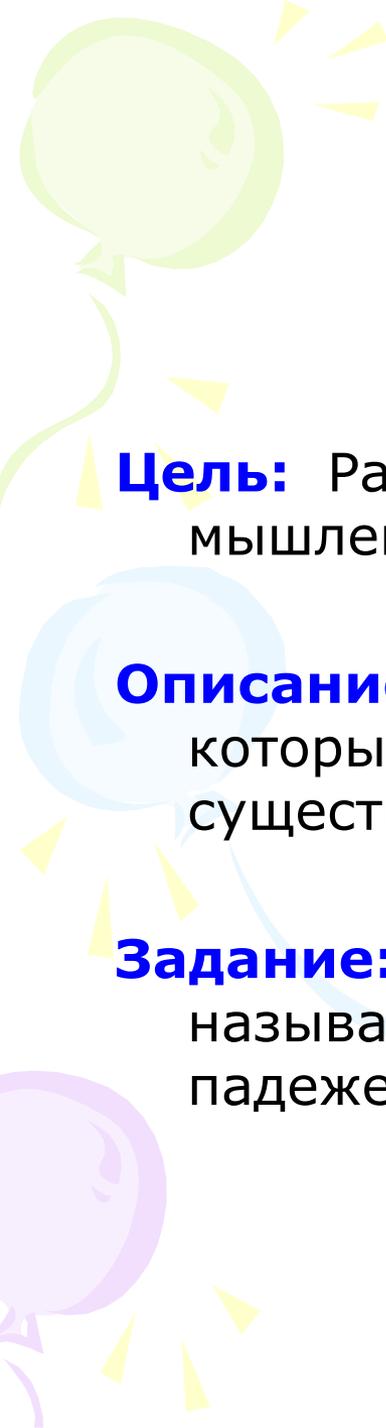
Тема: «Имя прилагательное»

«Найди пару»

Цель: Закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание: Каждая команда получает карточку со словами: четыре существительных, и четыре прилагательных.

Задание: Найти подходящее прилагательное к существительному.



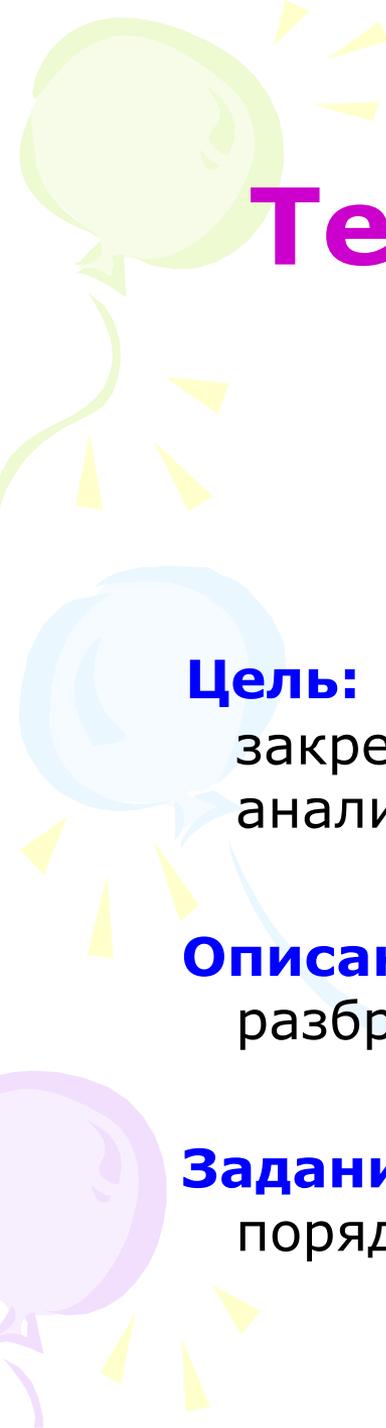
Тема: «Падежные окончания»

«Прочти предложение»

Цель: Развитие внимания, устной речи, быстроты мышления.

Описание: Из альбомного листа изготавливаются карты, на которых записаны предложения, но в место существительных помещены соответствующие рисунки.

Задание: Читая предложение, учащиеся по рисункам называют имена существительные в соответствующем падеже, подбирая правильное окончание.



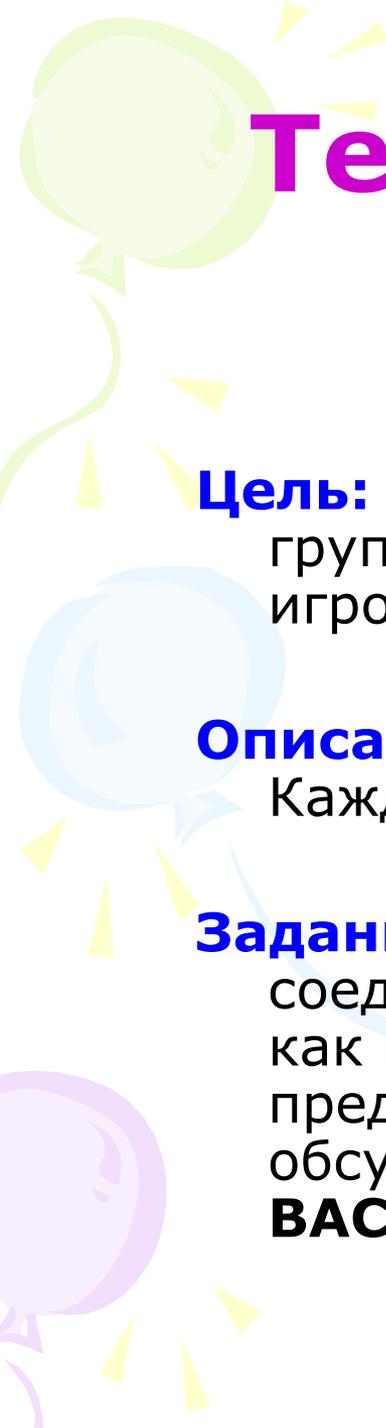
Тема: «Предложение»

«Живые слова»

Цель: Развитие слухового сосредоточения, закрепление учебного материала через двигательный анализатор.

Описание: Командам даются слова, записанные в разброс.

Задание: Дается задание, поставить слова в таком порядке, чтобы получилось предложение.



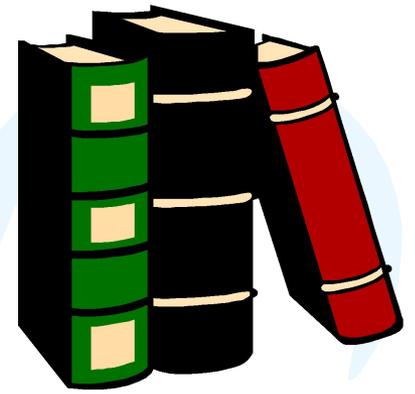
Тема: «Предложение»

«Найди свое слово»

Цель: Развитие быстроты мышления, умение работать в группе, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: Класс делится на команды по 6 человек. Каждая команда получает карточки со словами.

Задание: Найти подходящие друг другу слова и соединить их в предложения как можно быстрее, так как выигравший определяется по времени. Когда предложения составлены проводится их сравнение и обсуждение. Например: **РАСТЕТ. ВЫСОКАЯ. ЕЛЬ. ВАСЯ. ЕЛ. ЯБЛОКО.**



Дидактические игры. Чтение.

Дидактические игры на уроках чтения

ИГРА 1

Тема: непосредственное обучение чтению.

«Капитан»

Цель : отработка чтения слияний по методике Фомина Д. и Назарова К. На доске учитель рисует волны моря и расставляет карточки гласных это пристани. Учащийся, назначенный капитаном, «плывет» и приставляет к гласным изученные согласные буквы, читает слог, дает «гудок» : суу, сааа , сиии , сооо и т. д. Остальные контролируют и поднимают сигнальные карточки , если гудок дан неправильно .



ИГРА 2

ТЕМА: «ПОМОЖЕМ НЕЗНАЙКЕ».

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ : НАБОРЫ БУКВ.

НА НАБОРНОМ ПОЛОТНЕ ВЫСТАВЛЕННЫ

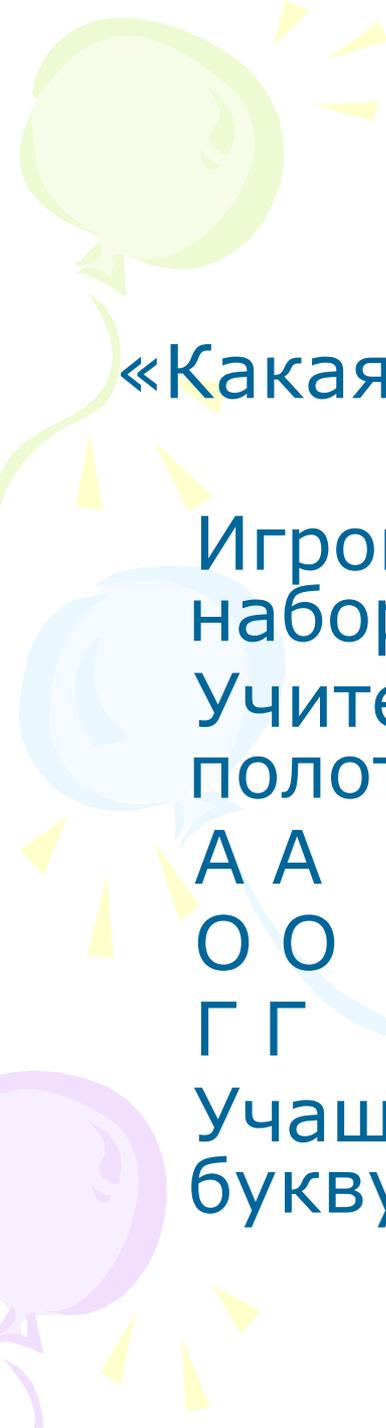
БУКВЫ: А, И,М, З; А,М,

М,М,А; В,О,К,Л.

УЧИТЕЛЬ ГОВОРИТ : «НЕЗНАЙКУ ВЫЗВАЛИ К ДΟΣКЕ И ПРЕДЛОЖИЛИ ИЗ ЭТИХ БУКВ СОСТАВИТЬ СЛОВО».

Долго думал Незнайка, но так ничего и не придумал. Давайте, дети, поможем ему. Кто может составить слово?





ИГРА 3

«Какая буква лишняя»

Игровой материал: наборное полотно, наборы букв .

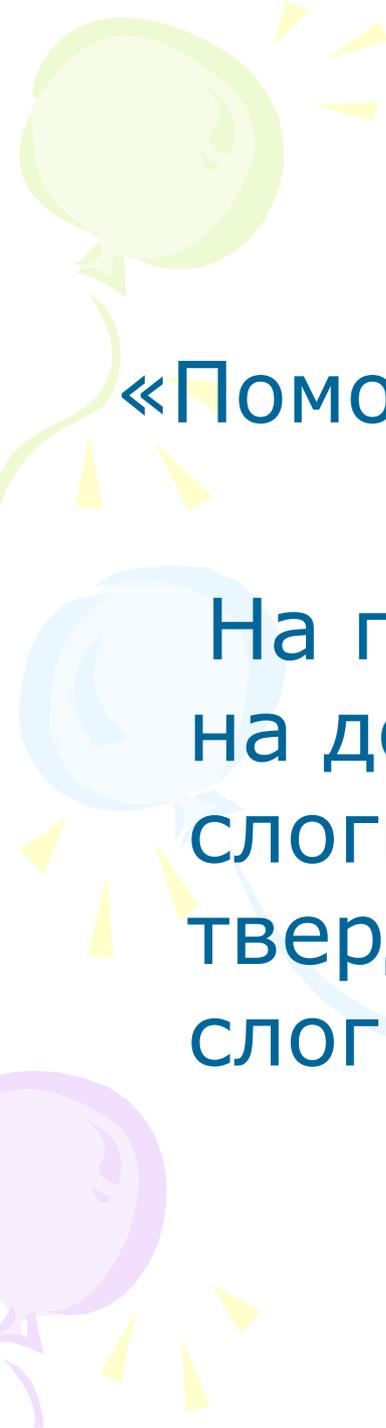
Учитель выставляет на наборном полотне ряды букв, например:

А А А Л

О О С О

Г Г Т Г

Учащиеся должны найти «лишнюю» букву в каждом ряду.



ИГРА 4

«Помоги Карлсону приземлиться»

На парашютиках , прикрепленных на доске, слоги. Нужно прочитать слоги с мягкими согласными, с твердыми согласными, дополнить слог до слова.

ИГРА 5

Тема: «Звуки в речи» «Подскажи Петрушке звук»

Игровой материал : игрушка Петрушка.

Петрушка сообщает детям, что сейчас он будет называть слова, но в некоторых из них будут специально недоговаривать последний звук. Например,
Петрушка: «На солнышке грелся котено...»

Дети: «к».

Петрушка: «Охотники развели косте...»



ИГРА 6

Тема: «Непосредственное обучение чтению»

Игровой материал: предметные картинки, набор букв. Учитель показывает картинку, а дети, имена которых начинаются с той же буквы, что и название предмета на картинке, встают .

Эта игра проводится между двумя командами. Побеждает команда, допуская меньше ошибок.

