

Игровые задания по коррекции и развитию познавательных процессов у учащихся младших классов со сложной структурой дефекта

Ученые, исследовавшие особенности психического развития детей со сложной структурой дефекта, в первую очередь отмечали у них патологическую инертность, отсутствие интереса к окружающему. Поэтому для оптимизации обучения данного контингента школьников необходимы способы педагогического воздействия, направленные на активизацию познавательных процессов: использование познавательных игр и игровых заданий, создание занимательных ситуаций, введение элементов неожиданности и новизны.

Большая роль в повышении эффективности обучения учащихся специальной школы VIII вида принадлежит дидактическим играм. Дидактические игры и занимательные упражнения построены на совокупности приемов, помогающих учащимся систематизировать и закреплять свои знания о различных объектах, их назначении, связях между ними. Игра должна быть подчинена обучающей цели урока.

Планируя урок по той или иной теме, учитель заранее подбирает вопросы, примеры, осуществляет выбор упражнений, подготавливает все материалы, предусматривает варианты возможных ответов школьников.

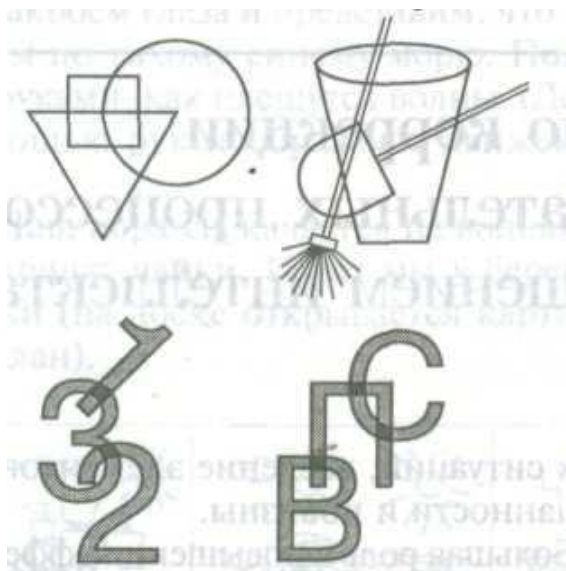
Игры и игровые упражнения можно проводить и в начале урока, чтобы привлечь внимание учащихся к новому материалу, и в качестве повторения в середине урока, чтобы сменить вид работы и поднять интерес к изучаемой теме. Но чаще всего игры проводятся в конце урока для закрепления пройденного материала.

1. Игровые задания по коррекции и развитию зрительного восприятия

Для формирования активного и дифференцированного характера зрительного восприятия, его целостности и константности можно рекомендовать следующие игры и упражнения.

«Наложенные» изображения.

Предъявляются 3—5 контурных изображений (предметов, геометрических фигур, букв, цифр), наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.



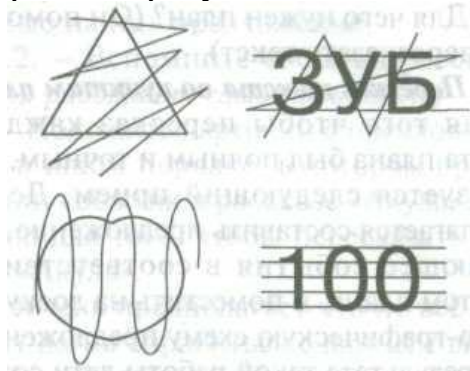
«Спрятанные» изображения.

Предъявляются фигуры, состоящие из элементов букв, геометрических фигур. Требуется найти все «спрятанные» изображения.



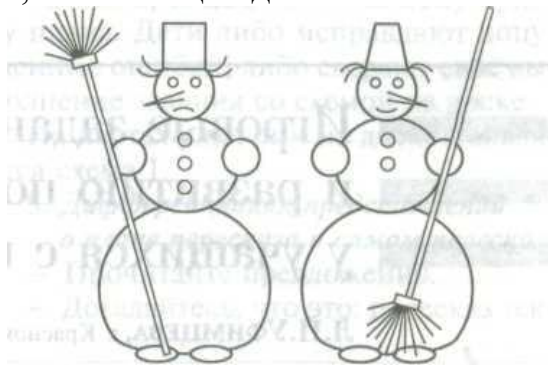
«Зашумленные» изображения.

Предъявляются контурные изображения предметов, геометрических фигур, букв, цифр, которые «зашумлены», т.е. перечеркнуты линиями различной конфигурации. Требуется их опознать.



«Парные» изображения.

Предъявляются два предметных изображения, внешне очень похожих друг на друга, но имеющих до 5—7 мелких отличий. Требуется найти эти отличия.



«Незаконченные» изображения.

Предъявляются изображения с недорисованными элементами, например, птица без клюва, рыба без хвоста, цветок без лепестков, платье без рукава и т.д. Нужно назвать недостающие детали (или дорисовать).

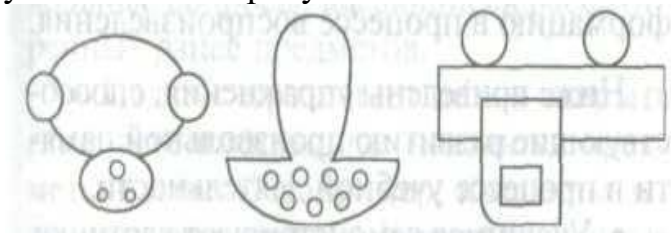
«Точечные» изображения.

Предъявляются изображения предметов, геометрических фигур, буквы, цифры, выполненные в виде точек. Необходимо назвать их.



«Перевернутые» изображения.

Предъявляются схематические изображения предметов, буквы, цифры, повернутые на 180°. Требуется их назвать.

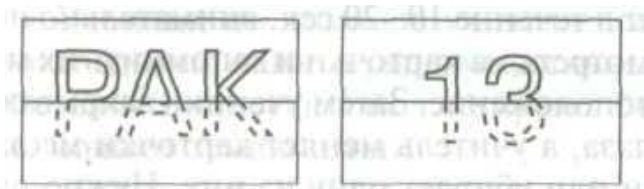


«Разрезанные» изображения.

Предъявляются части 2—3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины). Требуется собрать из этих частей снова целые изображения.

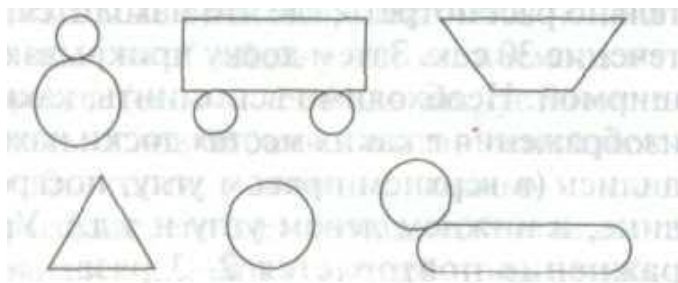
«Перекрытые» изображения.

Предъявляются карточки со словами, цифрами, схематическими изображениями предметов, верхняя или нижняя части которых скрыты за полоской бумаги. Учащимся предлагается угадать, какое изображение находится на карточке.



Обобщенные схематические изображения.

Предъявляются фигуры, представляющие собой схематические изображения предметов. Необходимо отгадать, что это может быть.



Данные задания в игровой форме предлагаются на уроке всему классу. Обязательно включается соревновательный элемент (на личное или командное первенство). Изображения подбираются в зависимости от учебного предмета (математика, русский язык, ознакомление с окружающим и т.д.) и темы урока.

2. Игровые задания по коррекции и развитию слухового восприятия

Для развития дифференцированного и осмысленного слухового восприятия можно рекомендовать проводить на уроках (в виде минутного-отдыха) следующие игры и упражнения.

Кто что слышит? Учащимся предлагается закрыть глаза и прислушаться к звукам и шумам, доносящимся с улицы или из коридора. Рассказать об их источнике.

Что я делаю? Учащиеся с закрытыми глазами по характерным звукам, шумам и стукам определяют действия, производимые учителем или одноклассником (листает книгу, пишет мелом на доске, переливает воду, роняет на пол линейку и т.д.).

Кто тебя позвал? Учащегося просят закрыть глаза и предлагают по голосу узнать того, кто назвал его имя.

3. Игровые задания по ориентировке в пространстве

Веселые человечки. Учащимся предлагаются картинки со схематическими изображениями человечков. Фигурки отличаются друг от друга различным расположением рук и ног. Нужно повторить данные движения.

Куда пойдешь и что найдешь? В классе в разных местах прячут натуральные предметы или их изображения.

Учитель предлагает ученику выполнить ряд действий по их поиску, например: вперед пойдешь — машину найдешь, вправо пойдешь — самолет найдешь, влево пойдешь — корабль найдешь, назад пойдешь — паровоз найдешь. Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?

Найти спрятанный предмет. Какой-либо предмет прячут в разных местах класса. Ученики по очереди ищут его, руководствуясь инструкциями учителя, например: «Сделай шаг вперед, сделай два шага вправо, еще шаг вперед» и т.д. до тех пор, пока предмет не будет найден. Указанные упражнения можно применять в виде «минуток отдыха» на любом уроке.

4. Игровые задания по коррекции и развитию тактильно-двигательного восприятия

Чудесный мешочек. В непрозрачный мешочек кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры). Ученику предлагают на ощупь, не заглядывая в мешочек, найти нужный предмет или предметы (согласно теме урока).

Ходьба по контуру фигуры. На полу мелом изображают геометрические фигуры, буквы, цифры. Ученику предлагают пройти по контуру фигуры сначала с открытыми, а затем с закрытыми глазами.

Вариант игры — ученик сам задумывает фигуру или букву и «проходит» ее. Остальные учащиеся должны назвать полученное «изображение».

Ничего не вижу. С закрытыми глазами выполнить какое-либо знакомое действие (убрать учебные принадлежности в портфель, написать мелом на доске слово, подойти к окну и т.д.).

5. Игровые задания по коррекции и развитию межанализаторных взаимодействий

- Хлопнуть в ладоши, услышав нужный звук или слово.
- Подпрыгнуть на месте столько раз, сколько покажут предметов.
- Присесть столько раз, сколько раз хлопнут в ладоши.
- Отсчитать на ощупь столько предметов, сколько раз ударят в бубен.
- Отсчитать на ощупь столько предметов, сколько раз прикоснутся к руке.

6. Игровые задания по коррекции и развитию произвольной памяти

Формирование произвольных процессов памяти у школьников с нарушением интеллекта связано прежде всего с развитием умений принимать мнемическую задачу: уметь внимательно выслушать задание до конца; стремиться активно запомнить необходимую информацию; пытаться самостоятельно вспомнить информацию в процессе воспроизведения.

Ниже приведены упражнения, способствующие развитию произвольной памяти в процессе учебной деятельности.

- Учащимся демонстрируют картинку, на которой изображено 8—10 предметов. Время показа 10—20 сек. Необходимо запомнить как можно больше предметов. Затем картинку убирают, а учащиеся называют предметы по памяти.
- По памяти подробно описать, что было изображено на иллюстрации (в учебнике), по которой только что проводилась работа.
- На доске вывешивают 6—8 карточек в ряд с изображениями предметов, гео-

метрических фигур, написанными на них словами и т.д. Учащимся предлагают в течение 10—20 сек. внимательно посмотреть на карточки и запомнить их местоположение. Затем ученики закрывают глаза, а учитель меняет карточки местами или убирает одну из них. Нужно определить, что изменилось. Упражнение повторяется 2—3 раза.

- На доске в разных местах прикрепляют изображения предметов, геометрические фигуры, цифры, буквы в количестве 6—8. Учащимся предлагают внимательно рассмотреть, где что находится, в течение 30 сек. Затем доску прикрывают ширмой. Необходимо вспомнить, какие изображения в каких местах доски находились (в верхнем правом углу, посередине, в нижнем левом углу и т.д.). Упражнение повторяется 2—3 раза.

- Учащимся в течение 10—20 сек. показывают 6—8 предметов, которые они должны хорошо запомнить. Дети закрывают глаза, а учитель раскладывает эти предметы в разных местах класса, доступных взору. Нужно их отыскать.

- Ученикам предлагают 8-10 предметов, дают возможность тщательно их рассмотреть (в течение 30 сек.). Педагог предупреждает, что об этих предметах будут заданы разные вопросы (например, какого цвета карандаши, что сделано из стекла, что вышито на салфетке и т.д.). Учащиеся должны ответить на произвольные вопросы, касающиеся рассмотренных ранее предметов.

- Педагог предлагает детям закрыть глаза и вспомнить, где находятся предметы в классе. Например, предметы зеленого цвета; круглой формы; сделанные из дерева; самые большие; гладкие — шершавые и т.д.

- Учитель зачитывает 5-7 слов, не связанных по смыслу. Затем повторяет их, пропустив одно слово, два слова. Ученикам следует восстановить цепочку слов по памяти.

- Учитель называет одно-два не связанных по смыслу слова и отдает палочку-эстафету кому-либо из учеников. Получивший ее должен назвать не только эти слова, но и добавить к ним еще одно. Палочка передается дальше.

- Ученики по команде учителя воспроизводят по памяти ряд двигательных действий (подметают пол, стирают белье, копают землю и т.д.).

7. Игровые задания по коррекции и развитию логических приемов запоминания

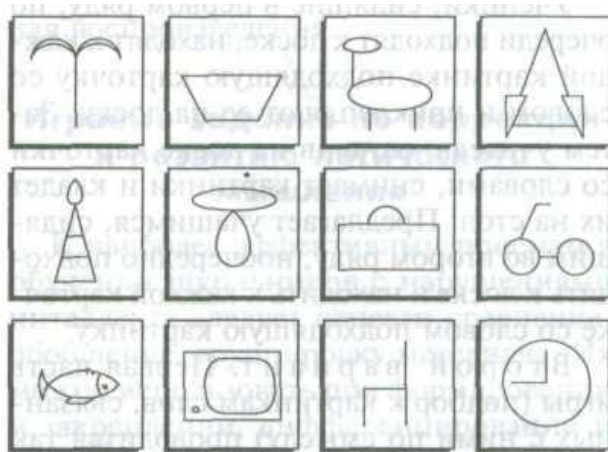
Развитие логической памяти предполагает предварительную выработку обратимых мыслительных действий, направленных на обработку запоминаемого материала (его классификация, установление смысловых связей и отношений между объектами, выделение главных мыслей в рассказе, его схематизация, составление плана и т.д.). Затем эти действия используются в качестве способов запоминания.

Ниже приводятся упражнения на группировку, смысловое соотнесение, схематизацию, составление плана, которые можно использовать в учебной деятельности.

Добавь к слову новое. Один из учеников называет какое-нибудь слово (например, название фрукта, овоща и т.д.). Второй повторяет его и добавляет еще одно.

Игра повторяется до тех пор, пока не будут названы все слова данной группы.

Картинка-схема. На доске в столбик вывешивают 10—12 картинок с изображениями знакомых предметов (ракета, жираф, тарелка, пальма, велосипед, сумка, гриб, пирамидка, часы, стул, телевизор, рыба).



На столе у учителя лежат карточки с соответствующими схематическими изображениями этих предметов. Ученики первого ряда поочередно подходят к доске и прикрепляют рядом с каждым рисунком его схематическое изображение. Затем рисунки убирают. Ученики, сидящие во втором ряду, по очереди выходят к доске и подбирают к каждой схеме соответствующие рисунки.

Картинка-картинка. На доске в столбик вывешивают 8 картинок с предметными изображениями (трактор, солнце, карандаш, груша, дерево, якорь, цветок, портфель). На столе у учителя лежат другие картинки, имеющие с предыдущими смысловые связи (колесо, лампа, резинка, яблоко, лес, корабль, клумба, книга).

Ученики, сидящие в первом ряду, по очереди подходят к доске, находят к каждой картинке смысловую пару и прикрепляют ее рядом. Затем учитель убирает с доски картинки из первого столбика, оставив их смысловые пары. Предлагает ученикам, сидящим во втором ряду, поочередно подходить к доске и находить к каждой оставшейся картинке ее смысловую пару из тех, которые лежат на столе.

Картинка-слово.

Первый вариант. На доске в столбик прикреплены 8 картинок с предметными изображениями (альбом, вилка, поезд, малина, книжный шкаф, лыжные палки, кленовый лист, кирпич). На столе у учителя лежат карточки со словами, связанными по смыслу с картинками (карандаш, ложка, машина, вишня, книга, лыжи, дерево, дом). Ученики, сидящие в первом ряду, по очереди подходят к доске, находят к каждой картинке подходящую карточку со словом и прикрепляют ее на доску. Затем учитель, оставив на доске карточки со словами, снимает картинки и кладет их на стол. Предлагает учащимся, сидящим во втором ряду, поочередно подходить к доске и находить к каждой карточке со словом подходящую картинку.

Второй вариант. Первая часть игры (подбор к картинкам слов, связанных с ними по смыслу) проводится так же, как в предыдущем задании. Затем карточки со словами убираются. Ученикам предлагается, глядя на картинки, вспомнить подходящие к ним слова.

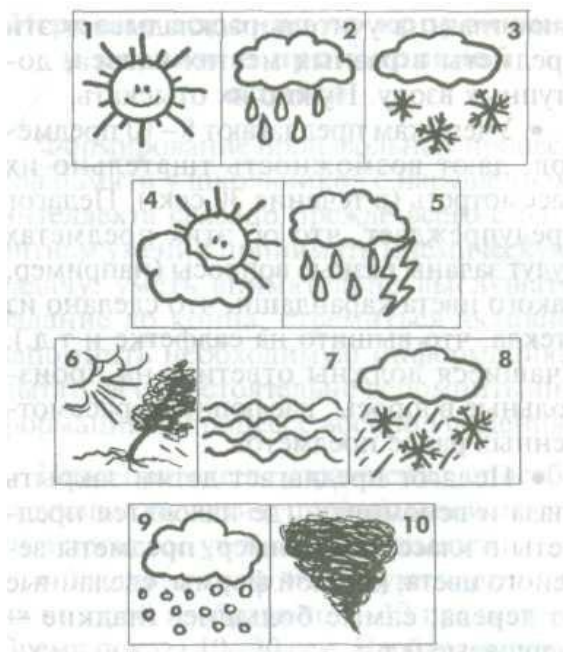
Слово-слово. Учащимся предлагается запомнить цепочку из 6—8 слов, например: *холод — молоко — обезьяна — корова — снег — банан*. Чтобы лучше их запомнить, требуется предварительно образовать смысловые пары: *холод — снег; обезьяна — банан; корова — молоко*.

Словесные ассоциации. Педагог называет слово и предлагает ученикам подобрать к нему как можно больше ассоциаций. Например: *верблюд — горб, гора, пустыня, песок* и т.д.

Схема-слово. На столе у учителя лежат схематические изображения природных явлений, например, погоды: солнечно (1), дождь (2), снег (3), пасмурно (4), дождь с грозой (5), ветер (6), шторм (7), дождь со снегом (8), град (9), ураган (10).

Первый вариант— учитель сообщает «по радию», какая будет погода (ветреная, дождливая, пасмурная). Ученик находит соответствующие карточки и вывешивает их на стенде «Информация для летчиков и моряков».

Второй вариант — ученик рассказывает о погоде по схематическим изображениям, которые учитель поместил на стенде.



Картинка-рассказ. Учитель зачитывает небольшой рассказ, по ходу которого на доске выставляет картинки с изображениями отдельных моментов сюжета. Затем предлагает ученикам пересказать текст, используя картинный план.

Схема-рассказ.

Первый вариант. Учитель читает несложный рассказ повествовательного содержания, состоящий из 5—7 основных эпизодов. По ходу чтения на доску последовательно выставляются простые схематические изображения каждого эпизода рассказа. После того как схема рассказа создана, ученикам предлагается с опорой на нее пересказать текст.

Второй вариант. Ученики делают запись простого рассказа или сказки с помощью условных обозначений самостоятельно. Затем на основе собственных схематических изображений воспроизводят его.

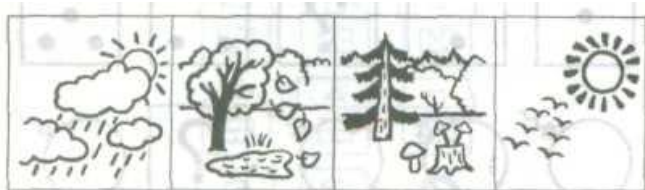
В качестве примера приведем текст описательного характера и схематические рисунки к нему.

«Наступил первый месяц осени — сентябрь. Длиннее становятся ночи. Чаще хмурится небо и идут дожди. Серые тучи закрывают солнышко. На улице холодно.

На деревьях одни листья начинают желтеть, другие краснеть, а третьи становятся бурыми. Лес сменил свой зеленый наряд на разноцветный. Он стал очень ярким, как будто собрался на праздник. Но не прочен осенний наряд леса, недолговечна обнова. Дунет ветер, сорвет с деревьев праздничную одежду.

Грустно в это время в лесу. Сыро. Одна радость — грибы. Они дружно растут на пеньках или скромно прячутся под опавшей листвой деревьев.

Перелетные птицы начинают собираться в стаи и отправляться в дальний путь. Долго им лететь до теплых краев».



Пересказ текста по плану. Первый вариант. Учитель прочитывает небольшой рассказ, например:

«Весной на лесных полянках расцветают красивые цветы — медуницы. Листочки медуницы покрыты особыми волосками, поэтому они на ощупь немного шероховатые. Эти волоски, как шерстяная одежда, защищают медуницу от весенних холодов.

Цветки у медуницы окрашены по-разному. Одни — розовые, другие — фиолетовые, а третьи — совсем синие. Любопытно, что их цвет зависит от того, когда они распустились. Розовыми цветы бывают, когда они только расцветут. Пройдет немного времени, и из розовых они станут фиолетовыми, а потом и синими.

Такое растение с разноцветными цветочками легче заметить в лесу шмелям, которые очень любят лакомиться соком медуницы. Как только прогреет весеннее солнце, шмели начинают просыпаться.

Выберутся из своих теплых норок и тут же спешат к цветам медуницы за нектаром.

Сладкого, медового на вкус сока-нектара в цветах медуницы много, поэтому и назвали медуницу медуницей».

После чтения учитель совместно с учащимися составляет план рассказа:

1. Шерстяная одежда.
2. Разноцветные цветочки.
3. Лакомство для шмелей.

4. Почему так назвали медуницу? Потом ученики, пользуясь планом, пересказывают текст.

Второй вариант. Учащиеся самостоятельно составляют план небольшого

рассказа, а затем используют его для воспроизведения.

8. Игровые задания по коррекции и развитию логического мышления

К наиболее эффективным приемам в обучении школьников с нарушениями интеллекта следует отнести сравнение, обобщение, группировку материала. Их можно использовать при формировании и закреплении, дифференцировании и обобщении представлений и понятий у учащихся в процессе овладения тем или иным учебным предметом.

Логические операции, осуществляемые на уровне представлений

Характеристика предмета по заданным признакам. Учащимся предлагается дать словесное описание предмета, руководствуясь следующей схемой:



Например: лук (желтый, круглый, маленький, с хвостиком из корней, горьковатый; когда его режешь, то можешь заплакать; овощ).

Узнавание предметов по описанию.

а) Учащимся предлагается определить предмет, спрятанный за ширмой, задавая учителю вопросы относительно его свойств и качеств по следующему образцу:



б) Учащимся предлагается определять предметы и явления по их словесно-образному описанию в виде загадок. Например: два кольца, два конца, а посередине — гвоздик (ножницы).

Сравнение предметов, а) Учащимся предлагается сравнивать предметы, противопоставляя их один другому по ряду признаков.

Например:

Грач — черный, а воробей...

У грача клюв длинный, а у воробья...

Грач — крупная птица, а воробей...

Грач — перелетная птица, а воробей...

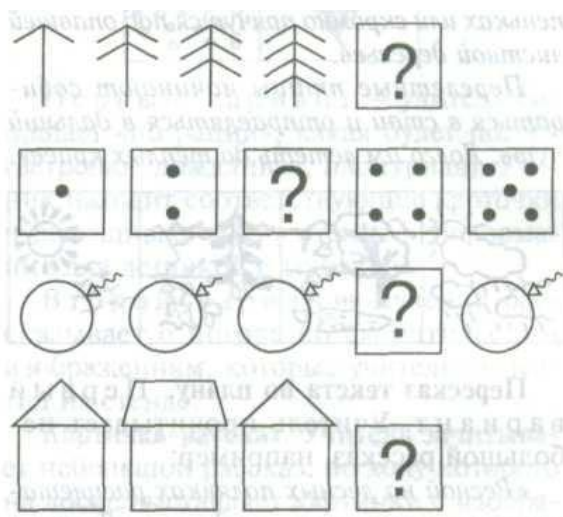
б) Учащиеся попарно сравнивают предметы, находя признаки сходства и различия. Например: *роза — тюльпан; заяц — волк; платье — кроссовки; холодильник — пылесос; тетрадь — книга; человек — обезьяна.*

Группировка предметов по их основным свойствам. Учащимся предлагаются карточки с изображениями четырех предметов, три из которых принадлежат к одной группе, четвертый — лишний. Нужно его найти и объяснить свой выбор, выделив общий признак (видовой, родовой). Например: *животные (растение), дикие животные (домашнее животное).*

Классификация предметов по заданному признаку (видовому, родовому). Может проводиться учениками на любом предметном материале. Например: классификация одежды (*зимняя, летняя*); мебели и т.д.

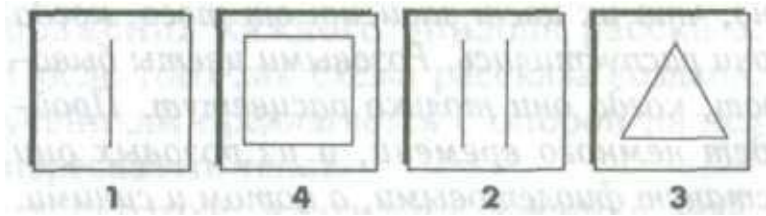
Сериация объектов. Первый вариант. Учащимся предлагается находить закономерность расположения объектов, упорядоченных по одному признаку и размещенных в одном ряду. Для этого используются задания, в которых к уже упорядоченным по конкретному признаку объектам необходимо добавить еще один, такой, который не нарушил бы закономерности их расположения. Такими признаками могут быть изменение количества элементов объекта, изменение его формы, цвета и т.д.

Например:



Второй вариант. Предлагается упорядочить объекты ряда, расположенные случайным образом. В одном случае учащимся можно предложить самостоятельно найти признак (представленный наглядно), по которому нужно упорядочивать объекты.

Например:



В другом случае варьируемый признак задается вербально и отражает степень выраженности каких-либо свойств и качеств объектов. Например, упорядочить ряд объектов по признаку:

— что тяжелее? (*арбуз, воздушный шар, десятикилограммовая гиря, мяч, березовое полено*);

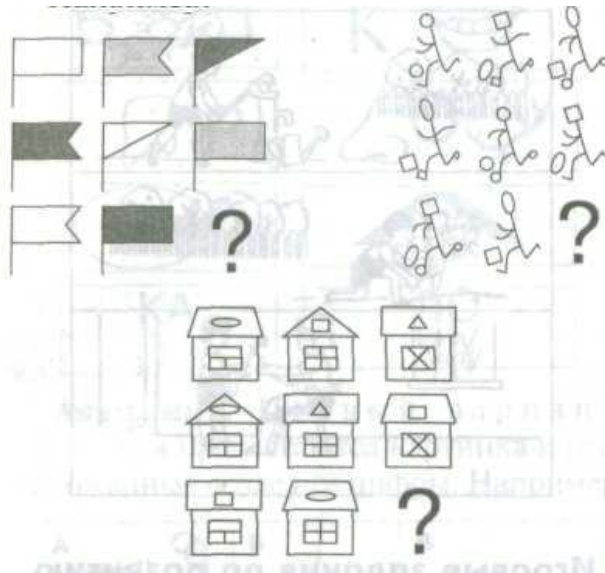
— кто сильнее? (*лиса, мышь, заяц, волк, тигр*);

— кто или что выше летает? (*бабочка, ракета, вертолет, орел, самолет*);

— что теплее? (*купальник, шуба, плащ, шерстяное платье, шелковое платье*).

Третий вариант. Предлагается найти закономерность расположения объектов, упорядоченных на основе нескольких признаков и размещенных в матрице.

Например:



Логические операции, осуществляемые на уровне конкретных понятий

Сформированность понятий. Учащиеся предлагают назвать одним словом ряды конкретных понятий. Например: *столы, стулья, диваны* (мебель); *рубашки, брюки, платье* (одежда); *березы, липы, ели* (деревья) и т.д.

Конкретизация понятий. Учащиеся называют объекты, входящие в понятие более широкого объема. Например: какие (какая) бывают: *обувь* (зимняя, летняя, осенняя), *деревья* (хвойные, лиственные), *птицы* (перелетные, зимующие) и т.д.

Определение конкретных понятий. Первый вариант. Учащиеся дают определение знакомых конкретных понятий, ориентируясь на их существенные признаки. Например:

Стакан — это... (посуда для питья, изготовленная из стекла).

Утюг — это... (бытовой прибор, предназначенный для глажения).

Яблоня — это... (дерево, на котором растут яблоки).

Второй вариант. Учащиеся по определению должны назвать понятие. Например:

1. *Человек, который лечит животных,* — это... (ветеринар).

2. *Прибор для измерения времени* — это... (часы).

3. *Дерево, на котором растут желуди,* — это... (дуб).

Сравнений понятий. Учащимся предлагается сравнивать между собой конкретные понятия. Например: *утро — вечер, растения — животные, река — озеро, дождь — снег* и т.д.

Исключение понятий. Ученикам предъявляют пять слов, четыре из которых объединяются общим родовым понятием, а пятое не относится к нему. Необходимо найти это «лишнее» слово. Например: *береза, сосна, дуб, сирень, ель гнездо, кора, курятник, изба, берлога молоко, сыр, сметана, сало, простокваша секунда, час, год, вечер, неделя*

Выявление общих понятий. Учащиеся должны подобрать слова, имеющие общие родовые признаки (логические связи) с определенным обобщающим словом. Например: *сад* (растения, садовник, собака, забор, земля) *река* (берег, рыба, рыболов, тина, вода) *война* (аэроплан, пушки, сражения, ружья, солдаты) *землетрясение* (пожар, смерть, колебание почвы, шум, наводнение)

Смысловое соотнесение понятий. Первый вариант. Учащимся предлагаются 3 слова, первые два находятся в определенной связи (часть — целое, род — вид, причина — следствие, противоположность, функциональные отношения).

Между третьим и одним из предложенных пяти слов существуют такие же отношения. Нужно назвать это четвертое слово. Например: школа: обучение = больница? доктор, ученик, лечение, учреждение, больной огурец: овощ = гвоздика? роса, садик, цветок, земля светло: темно = притяжение? металл, магнит, отталкивание, движение, взаимодействие волк: пасть = птица? воздух, клюв, соловей, яйцо, пение слагаемое: сумма = множитель? разность, делитель, произведение, умножение, деление.

Второй вариант. Учащимся предлагается завершить неоконченные утверждения. Чтобы выполнить это задание, необходимо определить, что лежит в основе смысловой связи между предметами первой пары, а затем подобрать к первому предмету второй пары предмет по аналогии.

Например: дом — кирпич, стакан —... (стекло) коньки — лед, лыжи —... (снег) орел — птица, щука —... (рыба) овца — домашнее животное, волк —... (дикое) игла — ткань, фломастер —... (бумага)

Смысловая сериация. Первый вариант. Материалом служат задачи, в которых заданы определенные отношения между объектами по одному признаку. В конце каждой задачи задается один или два вопроса, на которые ученик должен ответить.

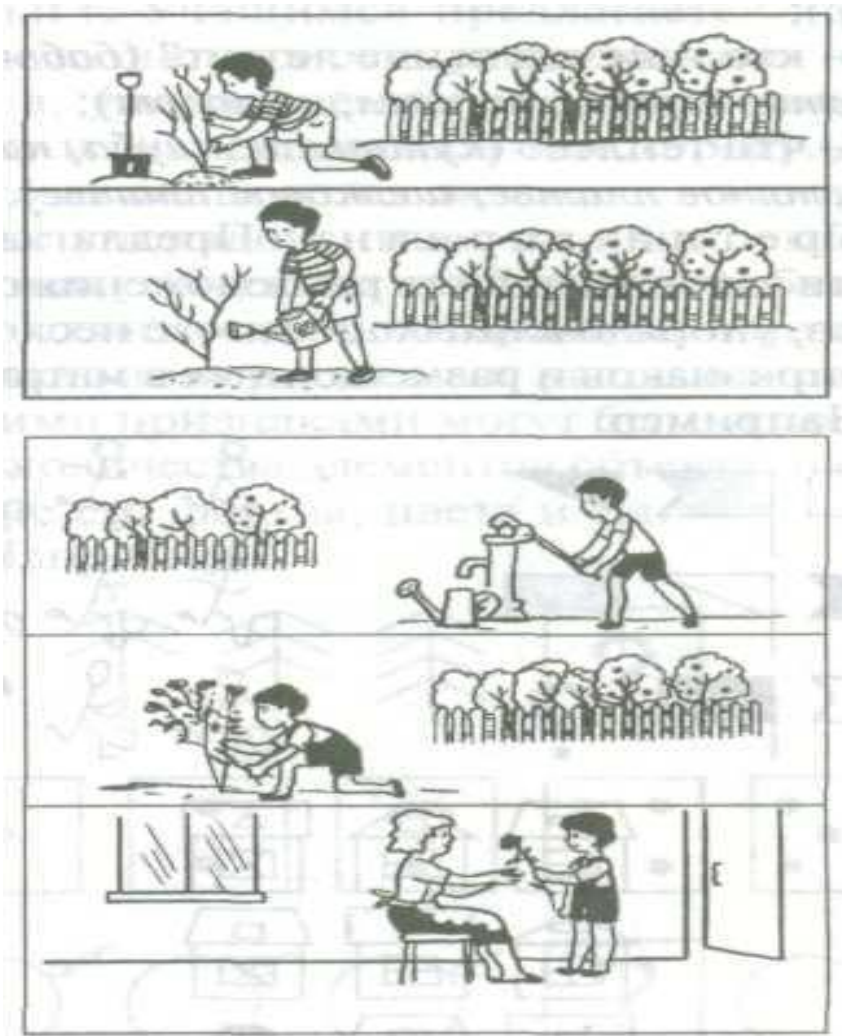
Например:

Дружили три девочки — Катя, Таня, Маша. Катя училась лучше Тани, Таня училась лучше Маши. Кто из них учился лучше всех? Кто учился хуже всех?

Алеша, Слава, Валера катаются на велосипедах. Алеша едет быстрее Славы, Слава едет быстрее Валеры. Кто едет медленнее всех? Кто едет средне?

Вадик, Миша, Юра собирают значки. У Вадика значков меньше, чем у Миши, а у Миши меньше, чем у Юры. У кого значков меньше всех? У кого значков больше всех?

Второй вариант. Предлагается серия последовательных картинок с явным смыслом сюжета (в количестве 3—5 штук). Учащимся необходимо их упорядочить в соответствии с логикой изображенных на них сюжетов и составить связный рассказ.



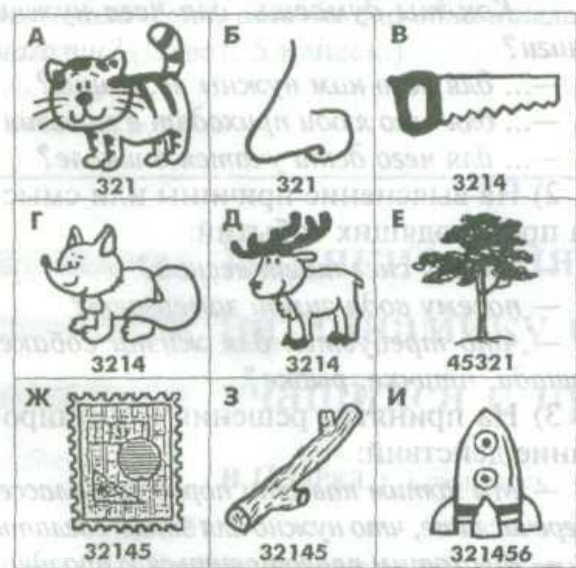
9. Игровые задания по развитию способности действовать в уме

Ребусы. Прежде чем предложить учащимся ребусы для самостоятельного решения, необходимо ознакомить их с основными правилами. Задача состоит в том, чтобы разгадать зашифрованное слово. Шифруется оно с помощью букв, цифр и картинок. Буквы используются сами по себе, с ними ничего делать не надо. Если в ребусе стоит цифра или картинка, значит, нужно использовать слово, обозначающее

данную цифру или предмет, изображенный на данной картинке. Это слово следует соединить с имеющимися буквами (в том же порядке, как они изображены в ребусе), после чего должно получиться зашифрованное слово. Наконец, последнее правило: если возле картинке или цифры стоит апостроф, значит, в слове-названии, которое к ней относится, должна быть отброшена одна буква; если апостроф стоит перед цифрой или картинкой, то отбрасывается первая буква, а если после этой цифры или картинке, то последняя.



Анаграмма. Первый вариант. Учащимся предлагаются картинка и расположенные возле нее цифры. Например:



Цель игры состоит в том, чтобы мысленно переставить буквы слова, обозначающего изображенный на картинке предмет, в том порядке, в каком стоят цифры. Если это сделать правильно, то получится слово, которое и нужно назвать (*кот — ток, нос — сон, пила — липа, лиса — сила, лось — соль, сосна — насос, марка — рамка, палка — лапка, ракета — карета*).

— фигурный шифр (сад, рак, сон, небо, гора, гриб, рука, день, вода, роса).



10. Игровые задания по развитию умения рассуждать

Бывает — не бывает. Первый вариант. Учащимся предлагается рассмотреть картинку с изображением (или моделью) ситуаций, не встречающихся в реальной жизни. Нужно ответить, бывает так или нет, и объяснить, почему.



Второй вариант. Учитель говорит, что он сейчас будет рассказывать (например, о каком-либо времени года), а учащиеся должны внимательно слушать и замечать все верное и неверное в этом рассказе, а потом сказать, бывает так или не бывает, и доказать это. Например: *«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься».*

Третий вариант. Учитель называет два предложения, противоречащие друг другу по смыслу. Ученики должны ответить, бывает так или нет, и объяснить, почему. Например:

Мальчик поехал в лес на лыжах. Там он стал собирать землянику.

Я была в лесу. Там я видела в норе петуха.

Зачем и почему? Учитель задает вопросы, а ученики должны на них логично ответить. Вопросы должны быть трех типов.

1) На предположение, угадывание, додумывание:

— *Как ты думаешь, для чего нужны книги?*

—... *для чего нам нужны ножницы?* —... *для чего люди приходят в магазин?* —
... *для чего дети учатся в школе?*

2) На выяснение причины или смысла происходящих событий:

— почему снег тает весной ?

— почему вода зимой замерзает ?

— что требуется для жизни собаке, лошади, птичке, рыбке?

3) На принятие решения и планирование действий:

— Мы хотим навести порядок в классе. Перечислите, что нужно для этого сделать.

— Мы хотим подготовиться к празднованию Нового года. Перечислите, что мы должны для этого сделать.

Причина — следствие. Учитель рассказывает о каком-либо событии одним предложением. Например: «Дети бросили в лесу зажженную спичку». Ученики должны придумать и описать возможные последствия этого события.

Можно использовать и другой вариант игры — учитель задает ситуацию, которая якобы уже произошла и является следствием какой-то причины, а ученики должны назвать как можно больше вариантов таких причин.

Рассказ по алгоритму. Учитель предлагает ученикам последовательность описания событий (кто — что — где — зачем — как — когда) и демонстрирует, как можно придумать рассказ. После этого каждому ученику предоставляется возможность придумать и рассказать свою историю.

Пословицы. Ученики должны дать свое объяснение смысла простых пословиц:
Дело мастера боится.

Без труда и в саду нет плода.

Заработанный хлеб сладок.

Без работы пряников не купить.

Глаза боятся — руки делают.

Логические задачи. а) Три девочки — Таня, Ира, Оля — пошли в магазин. По дороге они нашли 5 копеек. Сколько бы денег нашла Таня, если бы она одна пошла в магазин ? (Ответ: 5 копеек.)

б) Чтобы сварить 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько часов сварятся 2 кг мяса?(Ответ: за 1 час.)

в) Лена на дорогу в школу тратит 10 мин. Сколько времени она затратит, если пойдет вдвоем с братом? (Ответ: 10 минут.)

г) Индюк стоит на одной ноге и весит 4 кг. Сколько будет весить этот индюк, если он встанет на две ноги ? (Ответ: 4 кг).

д) Что тяжелее: килограмм ваты или полкилограмма гвоздей? (Ответ: килограмм ваты тяжелее).

Литература

1. Аксенова А.К., Якубовская Э.В. Дидактические игры на уроках русского языка в 1—4 классах вспомогательной школы. - М.: Просвещение, 2003.

2. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей: форма, цвет, звук. — Ярославль, 2004.

3. *Михайлова З.А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников. — М.: Просвещение, 2000.

4. *Перова М.Н.* Дидактические игры и упражнения по математике во вспомогательной школе. — М.: Просвещение, 2000.

5. *Тихомирова Л.Ф.* Развитие познавательных способностей у детей. — Ярославль, 2003.

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Общеобразовательная школа психолого-педагогической поддержки
с осуществлением медицинской реабилитации детей с нарушением
опорно-двигательного аппарата № 100»**

**«Игровые задания по коррекции и развитию
познавательных процессов
у обучающихся младших классов со сложной
структурой дефекта»**

(методическое пособие)

Выполнила: учитель – дефектолог
Семькина Р.В.

Содержание

1. Игровые задания по коррекции и развитию зрительного восприятия
2. Игровые задания по коррекции и развитию слухового восприятия
3. Игровые задания по ориентировке в пространстве
4. Игровые задания по коррекции и развитию тактильно-двигательного восприятия
5. Игровые задания по коррекции и развитию межанализаторных взаимодействий
6. Игровые задания по коррекции и развитию произвольной памяти
7. Игровые задания по коррекции и развитию логических приемов запоминания
8. Игровые задания по коррекции и развитию логического мышления
9. Игровые задания по развитию способности действовать в уме
10. Игровые задания по развитию умения рассуждать
11. Литература