**Дидактические игры, применяемые на уроках**

**письма и развития речи для детей с ОВЗ**

*Цели*: развитие слухового восприятия, умения выделять звуки в словах, их место, проводить сравнительный анализ слов, составлять слова из данных букв, изменяя их порядок в слове, активизация словаря учащихся, закрепление правописания слов на изученное правило.

***Игра «Чудесное превращение слов»***

Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, которое не подходит по смыслу и в котором вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.

|  |  |
| --- | --- |
| *Говорят, один рыбак*  *В речке выловил башмак,*  *Но зато ему потом*  *На крючок попался дом.  (сом)* | *Куклу выронив из рук,*  *Маша мчится к маме:*  *- Там ползет зеленый лук (жук)*  *С длинными усами.* |
| *Врач напомнил дяде Мите:*  *- Не забудьте об одном:*  *Обязательно примите*  *Десять цапель перед сном.  (капель)* | *На пожелтевшую траву*  *Роняет лев свою листву.  (лес)*  *Забодал меня котел, (козел)*  *На него я очень зол!* |

***Игра «Два колодца»***

На таблице изображены два колодца. Рядом стоят ведра, на которых написаны буквы. Выберите ведро так, чтобы буква на нем подошла к тем словам, которые написаны на срубе. У вас должно получиться по четыре разных слова. отличающихся одной буквой.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| м |  | к | https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.003.png  https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.004.pnghttp://stranakids.ru/wp-content/uploads/2012/06/kids56.jpghttp://stranakids.ru/wp-content/uploads/2012/06/kids56.jpg | л |  | к |
| б |  | к | с |  | к |
| р |  | к | б |  | к |
| л |  | к | ж |  | к |

***Игра « Что перепутал художник»***

Ученики работают с карточками, на которых нарисованы: рак (подписано  мак), коза (подписано  роза), мышка (подписано  мишка), кот (подписано  кит), муха (подписано  мука). Исправь ошибку.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.funlib.ru/cimg/2014/101919/3910690**МАК** | http://bibliopskov.ru/img2015/koza.jpg**РОЗА** |
| http://www.artsides.ru/big/item_2485.jpg**МИШКА** | http://www.clipartfinders.com/clipart/473/clip-art-of-baby-and-puppy-cat-free-cliparts-all-used-for-free-473818.jpg  **КИТ** |
| https://im2-tub-ru.yandex.net/i?id=2841eb1b88db30aab54b1d402839fe82&n=33&h=215&w=312**МУКА** | |

***Игра «Спрятавшееся слово»***

На доске в столбик написаны слова: хлев, уточка, столб, щель, зубр, удочка, клещ. В каждом из этих слов спряталось еще одно слово. Какие слова спрятались? Найдите их в соседнем столбике и соедините.

Новые слова: лев, точка, стол, ель, зуб, дочка, лещ.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ХЛЕВ** |  | **ТОЧКА** |
| **УТОЧКА** | **СТОЛ** |
| **СТОЛБ** | **ЕЛЬ** |
| **ЩЕЛЬ** | **ЛЕВ** |
| **ЗУБР** | **ДОЧКА** |
| **УДОЧКА** | **ЗУБ** |
| **КЛЕЩ** | **ЛЕЩ** |

***Игра  «Впиши слова в пирамидку»***

Вписать слова, используя рисунки  с изображениями: баран, бусы, барабан, бык.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Б |  |  |  | | | | | Б |  |  |  |  | | | | Б |  |  |  |  |  | | | Б |  |  |  |  |  |  |                 http://www.primite-podarok.ru/wa-data/public/shop/products/09/16/1609/images/4822/4822.970.jpg  https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=5581e77a0afdf4affe799488f5d172fa&n=13&exp=1https://im3-tub-ru.yandex.net/i?id=9e8335da3987f5cabd4390b147dc0854&n=33&h=215&w=309  http://crosti.ru/patterns/00/0d/6e/10856641b8/preview.jpg |

***Игра  «Перекрестки» ( отгадай загадки )***

По описанию догадайтесь, о каком предмете идет речь и впишите его в строки

1. Инструмент, которым забивают гвозди.

2. Инструмент, которым рубят дрова.

3. Малина, черника, крыжовник – одним словом.

4. Большой населенный пункт.

5. Овощ красного цвета.

(Молоток, топор, ягоды, город, помидор.)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | О |  |  |  | О |  |
|  | 2 | О |  | О |  |  |
| 3 |  | О |  |  |
| 4 | О |  | О |  |
| 5 | О |  |  |  | О |  |

***Игра  «Угадай последнее слово и запиши»***

Угадать последнее слово и записать его, подчеркивая орфограммы.

1. Не поедет без бензина наша быстрая …  (машина).
2. Ты к обеду положи ложки, вилки и ….. (ножи).
3. Захотели малыши поточить….. (карандаши).
4. Наша Мурка спит и слышит, как в углу скребутся ….. (мыши).
5. Белокрылые хозяйки, над волной летают….. (чайки).
6. Стали звездочки кружиться,
7. Стали на землю ложиться,
8. Нет, не звезды, а пушинки,
9. Не пушинки, а …..  (снежинки).
10. Удивляется наш Сашка:

 Блюдце есть, а где же….. (чашка)?

1. Принесла нам дождь плакучий

Эта грозовая …..(туча).

1. Я от досады чуть не плачу –

          Не решается….. (задача).

***Игра  «Цепочка из слов»***

Попробуй составить цепочку из слов, меняя лишь одну букву, и превратить лук в сок, кошку в мышку, кита в сома.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| К | И | Т |
| к | о | т |
| к | о | м |
| С | О | М |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| К | О | Ш | К | А |
| м | о | ш | к | а |
| М | Ы | Ш | К | А |

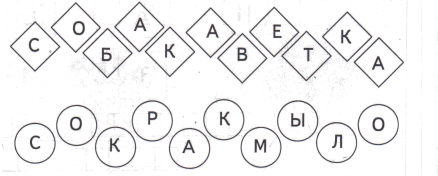
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Л | У | К |
| с | у | к |
| С | О | М |

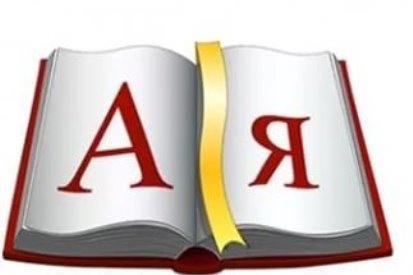
***Игра «Собери слово»***

Вы сможете прочитать слово, если расставить буквы по росту



***Игра «Занимательные слова»***

Раздели каждый ряд букв так, чтобы получились слова. Запиши полученные слова.



**Дидактические игры, используемые на уроках математики**

***Игра «Математический бег по числовому ряду»***

*Цель:* обучение детей приёмам прибавления и вычитания числа 2 с опорой на числовой ряд.

*Оснащение:*числовой ряд, указка, записанные на доске пары примеров

                      4 + 2 =     8 + 2 =     6 + 2 =

                      4 – 2 =     8 – 2 =     6 – 2 =

*Содержание игры.*Перед началом игры повторяем, что, прибавляя единицу, мы получаем следующее число.

- С какой стороны в числовом ряду стоит следующее число от данного? (справа).

-На сколько шагов мы продвигаемся вправо от числа, чтобы получить следующее число? (на 1)

- Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько шагов продвинемся вправо? (показываю по числовому ряду каждое следующее число, дети хором считают шаги и отмечают, что их 2).

- Давайте побегаем глазками по числовому ряду, прибавляя 2 к разным числам. (Учащиеся совершают игровые действия по заданию учителя.)

***Игра  «Было – стало»***

*Цель.*Ознакомление с переместительным законом сложения.

*Оснащение.*На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

*Содержание.* Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на сложение: 3 + 2. После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение: 2 + 3. Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.019.png

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.021.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.020.png

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.023.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.022.png

***Игра «Диспетчер и контролёры»***

*Цель.*Ознакомление  с составом числа 10.

*Оснащение.*  На доске схематически изображается аэропорт и самолеты. Ученик, выполняющий роль диспетчера, отправляет по 1 самолету из аэропорта (перемещает по 1 самолету). Контролёры (все остальные учащиеся класса) ведут учёт, сколько самолетов отправили и сколько их остаётся после отправления каждой машины.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |

Чтобы не забыть число отправленных и оставшихся самолетов, они выкладывают разрезные цифры из кассы таким образом:

1. 1   2   3   4   5    6   7   8   9   10

                   10    9   8   7   6   5   4    3    2   1    0

В результате делается вывод о составе числа 10.

***Игра «Волшебная яблоня»***

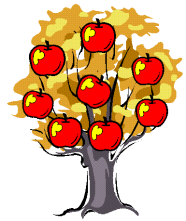
*Цель.*Закрепление знания таблицы сложения и вычитания чисел первого десятка.

*Оснащение.*Изображение яблони с кармашками для яблок*.*  Примеры на сложение и вычитание с пропущенными числами.

*Содержание.* На доске висит  изображение яблони. На этой яблоне «волшебные яблоки». На них написаны цифры. Сорвать яблоко может только тот, кто догадается, какое число пропущено в примере.

2 + □ = 5        4 + 2 = □       □ – 3 = 6   и т. п.

Ученики вспоминают примеры на сложение и вычитание чисел первого десятка. Догадавшись, какого числа не хватает, срывают яблоко с этим числом и вставляют в окошечки.

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.031.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.030.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.029.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.028.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.027.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.026.png

***Игра «Восстанови путь Карлсона»***

*Цель.*Закрепление знаний таблицы умножения и деления с числом 8.

*Оснащение.*Изображение Карлсона, запись примеров на доске.

*Содержание.*Записанными на доске примерами зашифрованы города. Учащимся нужно восстановить путь Карлсона, узнав города, в которых  он побывал. Код городов также зашифрован, узнать его можно, решив пример, записанный под Карлсоном. Узнав код (это число 8), учащиеся находят города с таким же кодом (ответом) и восстанавливают путь, проводя линию от одного примера к другому.



***Игра «Незадачливый математик»***

*Цель*: обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

*Оснащение.*Кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.

*Содержание игры:* на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 43 =  + 3 | = 20 + 9 | 57 = 50 + |
| 35 = 30  5 | 1 = 10 + 5 | 4 = 40 + |

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.038.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.037.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.036.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.035.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.034.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.040.png 

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.045.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.044.png

***Игра  «Вырастим сад»***

*Цель.*Обобщение любых вычислительных навыков.

*Оснащение.* Изображения деревьев, ягодных кустарников, цветов. на обратной стороне картинок записаны примеры.

*Содержание игры.* Ученик берёт понравившуюся картинку, выполняет задание и сажает растение в «школьном саду». Если играющий ошибся, картинка остаётся лежать на столе. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся саженцы.

Учитель приглашает ребят полюбоваться выращенным садом, делается вывод о роли математических знаний в успешном выполнении задания.

По такому же принципу можно запускать рыбок в аквариум, и расселять животных по местам их обитания и т. д.

|  |
| --- |
| http://nifiga-sebe.ru/uploads/posts/2009-06/1246369536_024__020.jpghttp://agrodoska.net/attachments/posters/4848_kwscmkqgxaacwhmlx3zb.jpeg          http://medi-gen.ru/ZnaharEnc/trav/m/imeges/malina.jpg  https://thumb7.shutterstock.com/thumb_large/1024246/141137131/stock-vector-cherry-tree-141137131.jpghttp://img-fotki.yandex.ru/get/6611/47407354.74f/0_f132b_6c858cbe_orig.png |

***Игра  «Что перепутал Незнайка?»***

*Цель.*Повторение таблицы умножения, формирование умения сравнивать числовые выражения.

*Оснащение.*Изображение Незнайки и записанные на доске верные и неверные неравенства.

*Содержание.* Учащимся предстоит проверить правильность постановки знаков в неравенствах в домашнем задании Незнайки. Учитель поочерёдно указывает на неравенство, учащиеся проверяют правильность выполнения задания. Нашедший ошибку, выходит к доске и исправляет её, доказывая свою правоту объяснением.

***Игра «Проводи Красную Шапочку к бабушке»***

*Цель.*Повторение таблицы умножения.

*Оснащение*. На магнитной доске – изображения домика бабушки, Красной шапочки, деревьев, кустов, цветов, под которыми записаны примеры на умножение и деление.

*Содержание.*Игра построена по типу «круговых примеров». Ученики поочерёдно выходят и, решив пример. Передвигают девочку от одного объекта к другому. Игра продолжается до тех пор, пока Красная шапочка не окажется у домика бабушки.

Эту игру можно проводить в форме соревнования. Одна команда будет искать тропинку волка, другая – Красной шапочки. Кто быстрее доберётся до бабушки, тот и победил.

***Игра «Составь поезд»***

*Цель.*Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

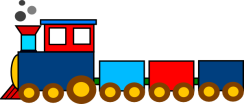
*Оснащение*.  Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита – по одной на вагоне – и окошками для записи примеров.

*Содержание.* На рисунках вагонов  в пустые клетки записываются примеры на вычитание числа 4. Примерами зашифровываются номера вагонов.  Решив примеры и расставив вагоны по порядку, дети,  читают слово, получившееся из букв на вагоне.

Например, на вагоне с буквой «В» написан пример (5 – 4),  с буквой «А» -

(6 – 4), с буквой «Г» - (7 – 4),  с буквой «О» - (8 – 4), с буквой «Н»

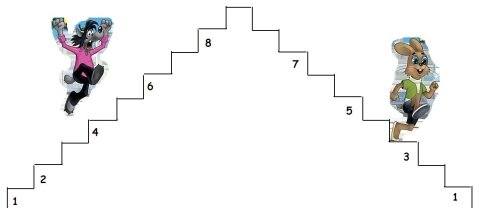
(9 – 4). Составив поезд, дети читают слово «вагон».



***Игра «Ну, погоди!»***

*Цель:*повторение порядкового счета*;*развитие внимания, логического мышления.

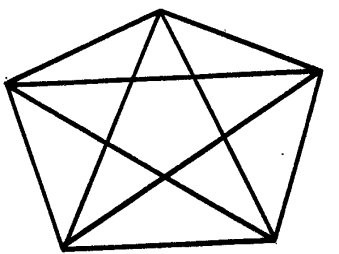
- Если расставим все числа правильно, то волк не догонит зайца.



***Игра «Треугольники»***

*Цель:* развитие вос­приятия формы предметов.

На рисунке изображены треугольники: Вопрос к ребятам: Сколько треугольников изобра­жено на рисунке?



**Дидактические игры, используемые на уроках окружающего мира**

***Игра «Я на уроке в первый раз»***

*Цель***:**Закрепить представления детей о правилах поведения на уроке, упражнять детей в действиях, соответствующих требованиям Правил для учащихся.

*Оборудование***.** Кукла в ученической форме.

*Ход игры***.** Слышится стук в дверь. Учитель вводит куклу. Она здоровается с учителем и ребятами (за куклу, изменяя голос, говорит учитель). Педагог знакомит с новой ученицей и усаживает на свободное место за партой. Просит детей рассказать и по возможности показать новой ученице правила поведения на уроке.



***Игра «Что нам нужно для учебы»***

*Цель*. Закрепить представления школьников о названии и назначении учебных принадлежностей. Учить правильно, произносить слова.

*Оборудование*. Кукла Буратино, портфель, в котором лежат учебные и не учебные вещи (на усмотрение учителя).

*Ход игры*. Учитель знакомит детей с куклой Буратино. Потом, переводит взгляды детей на портфель Буратино. Под руководством педагога, дети рассматривают и называют содержимое портфеля. Отбирают предметы нужные для учебы. Объясняют, как этот предмет используется в процессе обучения.

***Игра******«Собери картинку»***

*Цель:* закрепить знания детей об основных характерных признаках пор года; упражнять в складывании целого из частей; развивать восприятие, воображение, внимание, память; формировать интерес к игре.

План игры:

1. Предложить ребятам поиграть, сообщить правила игры.
2. Рассмотреть с детьми картинки, с изображением пор года, уточнить, как дети определили, что это именно та пора года, используя вопросы: «Что изображено на картинке?», «Какая пора года?», «Как ты узнал, что это зима (весна, лето, осень)?».
3. Раздать детям разрезные картинки и предложить им сложить их, используя игровой приём: злая волшебница разорвала картинки и их надо сложить.
4. Подвести итог игры.

***Игра «Осень»***

*Цель*. Закрепить представления детей о признаках осени. Учить показывать действиями и проговаривать признаки осени, подражая педагогу.

*Оборудование*. Картинки с изображением отдельных признаков осени.

Ход игры. Учитель показывает картинки с признаками осени. Дети, подражая ему, показывают движения и проговаривают то, что изображено. Аналогично можно провести игры: "Зима", "Весна", "Лето".

***Игра «Овощи и фрукты»***

*Цель*. Закрепить умения детей классифицировать и называть овощи и фрукты.

*Оборудование***.** Картинка с изображением сада и огорода, картинки из серии «Овощи и фрукты».

Ход игры**.** Дети достают предметные картинки и называют то, что на них изображено. Определяют, где растет.

***Игра «Птицы»***

**Цель.** Учить узнавать птиц по словесному описанию.

**Оборудование.** Картинки из серии «Птицы».

**Ход игры.** На доске вывешиваются картинки с изображением птиц. Педагог вызывает кого-либо, приводит краткое описание одной из птиц и просит ее найти на картинке.

***Игра «Помоги домашним (диким) животным»***

*Цель*. Расширить и уточнить значение слов, связанных с названием домашних (диких) животных и с образом их жизни.

*Оборудование*. Трафареты с изображением домашних (диких) животных. Картинка с изображением дома, сарая, конуры (леса, куста, берлоги, дупла).

Ход игры. Дети по очереди достают трафареты с изображением домашних (диких) животных, называют их и помогают найти животному свой дом. Если ребенок при ответе допускает ошибку, то учитель призывает на помощь других детей.

***Игра «Покорми животных»***

*Цель*. Обогащать и уточнять представления о самих животных, о том, чем они питаются.

*Оборудование*. Картинки из серии «Домашние (дикие) животные». Мелкие картинки с изображением ягод, орехов, грибов, кости, ветки с листьями, капусты, моркови...

Ход игры. Учитель кратко описывает какое-либо животное. Дети отгадывают. Затем, учитель предлагает из мелких картинок выбрать ту, которая соответствует пище животного.

***Игра «Загадки Мудрого портфеля»***

*Цель*. Уточнить представления о значении учебных принадлежностей.

*Оборудование*. Портфель, в котором находятся учебная книга, карандаш, тетрадь.

Ход игры. В класс входит Мудрый портфель. Он приветствует детей, знакомится с каждым ребенком. В процессе беседы он сообщает детям то, что он знает загадки обо всем, что есть в школе и предлагает детям отгадать некоторые из них.

Отгадывая загадку, дети четко проговаривают слово-отгадку. Мудрый портфель расспрашивает о нужности данных учебных вещей в процессе обучения.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Аксенова, А. К. Дидактические игры на уроках русского языка в 1–4 классах вспомогательной школы [Текст] / А. К. Аксенова, Э. В. Якубовская. –  М. : Издательство «Просвещение», 1987. – 176 с.
2. Бгажнокова,  И. М. Обучение детей с выраженными нарушениями интеллекта. Программно – методические материалы [Текст] /                И. М. Бгажнокова. – М.: Гуманитарно – издательский центр Владос, 2007. – 181с.
3. Волина,  В. Учимся играя [Текст] / В. Волина. – М. : Издательство «Новая школа», 1994. – 448 с.
4. Катаева,  А. А., Стребелева,  Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя  [Текст] /  А. А. Катаева, Е. А. Стреблева – М. : Владос, 2001. –  191 с.
5. Кутявина, С.Е. «Играем в слова» [Текст] / Е. С. Кутявина, Н. Г. Топоркова, И. Т. Щербинина.  – Ярославль. : Издательство «Академия развития», 1997.
6. Ушаков, И. Н.Внеклассные занятия по русскому языку в начальных классах [Текст] / И. Н. Ушаков.  –  М. : Издательство «Просвещение», 1971. – 192 с.

1