**Подготовила**

**учитель начальных классов**

**I квалификационной категории**

**Фокина Наталья Николаевна**

п. Новобурейский

2014 г.

***I . Введение.***

С первых дней обучения ребёнку предъявляются требования, касающиеся произвольности познавательных процессов, учебной мотивации, навыков, позволяющих успешно осваивать программу и т.д. Даже хорошо подготовленные дети в период адаптации испытывают стресс, показывают не стабильные результаты. Дети с низким уровнем готовности способны потеряться, разочароваться в школе, в той школе, которую они так ярко и красочно представляли. Таким образом, одним из главных направлений работы учителя является помощь ученику в освоении учебной деятельности как в период адаптации в первом классе, так и на всём протяжении обучения в младших классах.

Увеличение числа детей с отклонениями в развитии и поведении, рост количества учащихся с социальной девиацией и школьной дезадаптацией привели к необходимости поиска новых технологий в их обучении и развитии. Несмотря на то, что были созданы в общеобразовательных школах специальные коррекционные классы VII вида, эта проблема не теряет своей остроты. По свидетельству специальных психолого – педагогических исследований, количество учащихся, которые не в состоянии освоить образовательные программы начальной школы, составляет около 20 – 30 % учащихся, а около 70 – 80 % из них нуждаются в специальных формах и методах обучения.

Предлагаемая мною работа позволяет учителю при минимальной затрате средств и времени организовать на каждом уроке работу по развитию у детей с задержкой психического развития отдельных психических процессов (памяти, внимания, восприятия и др.), сформировать операционные компоненты учебно–познавательной деятельности, пробудить интерес к процессу обучения, развить эмоционально–волевую сферу ребенка.

Сегодня в научно – педагогической литературе можно найти много разнообразных и достаточно развернутых рекомендаций по использованию игр в учебно – воспитательной практике, но эти игры направлены, как правило, именно на обучение младшего школьника, на выработку основных знаний, умений и навыков, то есть эти игры преимущественно направлены на ликвидацию пробелов в знаниях учащихся. Однако у детей с ЗПР выработка учебных умений и навыков тормозится недоразвитием познавательных процессов, несформированностью общеучебной деятельности. Я полагаю, что использование коррекционно – развивающих игр позволяет на каждом уроке ликвидировать именно эти отставания, создавать базу для лучшего усвоения материала. Кроме того, дидактические игры, как правило, строятся на использовании учебного материала, что отпугивает от них детей со стойкой неуспешностью в обучении. Применение коррекционно- развивающих игр позволяет использовать не учебный материал, и лишь когда ребенок поверит в себя, переходить на учебный. Предложенная в работе система игр позволяет открыть резервы в использовании игры при коррекции недостатков социально – личностного развития и недостатков в познавательной деятельности младших школьников, имеющих задержку психического развития, которые пока используются в неполной мере.

***II . Игры на развитие внимания***

Преобладающим видом внимания у детей с задержкой психического развития очень долго остается непроизвольное внимание. Это объясняется тем, что у них преобладает наглядно–образный характер мыслительной деятельности.

Рост произвольного внимания у хорошо успевающих детей происходит интенсивно с 1 класса, а у слабоуспевающих лишь небольшой рост наблюдается к концу 3 класса. Развитие произвольного внимания тесно связано с развитием мотивации учения, которая у детей с ЗПР обычно развита плохо. Кроме того, у детей с ЗПР значительно меньше возрастной нормы объем внимания, слабее распределение внимания, низкая устойчивость внимания, они не могут быстро переключать внимание с одного объекта на другой.

Использование в ходе урока игр позволяет повысить уровень внимания, развить такие свойства внимания, как устойчивость, распределение, переключение, а также увеличить объем внимания.

1. ***Словесная игра «Угадай по описанию».***

Усложнение: загадывается предмет, не находящийся в комнате.

2. Дидактическая игра «***Найди одинаковые предметы».***

Каждому ребенку раздаются картинки с пятью предметами, два из них одинаковые. Их и нужно отыскать ребенку.

Затем дети меняются карточками.

3. Игра ***«Делай по заданию».***

Педагог называет детям различные слова: стол, чашка, банан, змея, ручка и т.д. Дети должны, по договоренности, отреагировать на определенные слова. Например, хлопнуть, когда встретится слово, обозначающее растение.

*Дополнительно развиваются память, воображение, мышление.*

4. Игра ***«Делай по заданию».***

Другой список слов. Другое задание, например, когда названо животное, надо топнуть.

5. Дидактическая игра ***«Найди отличия».***

Детям даются две одинаковые на первый взгляд картинки. Надо найти 10 различий между ними.

6. Настольная игра ***«Лабиринты».***

Детям дается карточка с изображением лабиринта (у каждого своя карточка). Необходимо выполнить задание, оно у каждого лабиринта свое.

*Дополнительно развивается мышление мышление.*

7. Игра ***«Делай по заданию».***

Усложнение: объединяются два задания (растение – хлопнуть, животное – топнуть).

8. Дидактическая игра ***«Что изменилось?».***

Ребенок должен внимательно посмотреть на ряд предметов на картинке, рассказать, что за предметы он видит, назвать каждый предмет. Затем ему предъявляется другая картинка с изображением тех же предметов плюс еще один и предлагается ответить на вопрос: «Что появилось?». Можно предъявлять картинки наоборот и спрашивать: «Чего не стало?».

9. Дидактическая игра ***«Что не дорисовано?».***

Детям даются картинки и достаточное время (1-2 минуты ) для того, чтобы ребенок смог найти недостающую деталь. Затем дети обмениваются картинками.

*Дополнительно развиваются мышление, память, воображение.*

10. Игра ***«Птица – не птица».***

Веселая игра на внимание и знание птиц. Взрослый читает стишки. Задача детей - внима­тельно слушать и, если прозвучит слово, обозначаю­щее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать. Обязательно спросите, что неправильно.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,

мухи и стрижи...   
  
Прилетели птицы:

голуби, синицы,

аисты, вороны,

галки, макароны.   
  
Прилетели птицы:

голуби, синицы,

лебеди, куницы,

галки и стрижи,

чайки и моржи.   
  
Прилетели птицы:

голуби, синицы,

чибисы, чижи,

сойки и ужи.   
  
Прилетели птицы:

голуби, синицы,

чайки, пеликаны,

майки и орланы. 

Прилетели птицы:

голуби, синицы,

цапли, соловьи,

окуни и воробьи. 

Прилетели птицы:

голуби, синицы,

утки, гуси, совы,

ласточки, коровы.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,

палки и стрижи,

бабочки, чижи,

аисты, кукушки,

даже совы-сплюшки,

лебеди и утки –

и спасибо шутке!

11.Игра ***"Снеговики"***

Цель: Развитие внимания и наблюдательности у детей .

Правила игры: Нужно внимательно посмотреть на рисунок и указать , чем отличаются снеговики друг от друга.

Выиграет тот, кто больше назвал различий в рисунках.

Вариант – можно отвечать письменно.

Вот зайчишка у реки

Встал на задних лапках…

Перед ним снеговики

С метлами и в шапках.

Заяц смотрит , он притих ,

Лишь морковку гложет

Но что разного у них -

Он понять не может.

12.Игра ***"Слухачи".***

Ученикам предлагается послушать звуки, которые "живут" в классе, затем переключить внимание на звуки, "живущие" внутри школы, исключая классную комнату, затем – на звуки, доносящиеся с пришкольного участка, со спортивной площадки и т.д. По окончании цепочки переключений слухового внимания и группировки доносящихся звуков учитель обсуждает все услышанные звуки с детьми.

Постепенно следует подводить детей к группировке речевых звуков – слов по формально – структурным или смысловым признакам. Например, в игре "Угадай , кого позову " дети учатся различать слова по ритмическому рисунку и слоговой структуре, а в игре "Летает – не летает " – основой группировки служит значение слов.

13.Игра ***"Угадай, кого позову".***

Педагог предлагает встать тем ученикам, чьи имена состоят из стольких слогов, сколько хлопков он сделает.

Например, учитель хлопает три раза, учащиеся считают, после чего должны встать : Се – ре – жа, Ма – ри – на, Ок – са – на и др. Вместо имен ученикам можно предложить называть предметы, которые они видят в классе, овощи, мебель, и т.д.

14.Игра ***"Летает – не летает"***

Педагог объясняет правила игры: " Я буду называть предмет и говорить слово "летает", например голубь летает, самолет летает и т.д. Если я назову предмет, который летает вы поднимаете руки вверх.

Если я назову не летающий предмет, вы хлопаете в ладоши.

Аналогично проводится игра "Трава, кусты, деревья":

15. Игра ***"Трава, кусты, деревья".***

Ее можно проводить во время физкультминутки. Если ведущий говорит: "деревья " дети встают , поднимают руки вверх и поднимаясь на носках , тянутся вверх; если ведущий говорит: "кусты" – дети вытягивают руки перед грудью на уровне плеч, а если "трава" – дети приседают. Ведущий свои команды сопровождает действиями, которые могут быть и правильными и обманывающими. Дети же должны слушать команды и выполнять их.

Игровая задача может быть значительно усложнена, если классифицировать поступающую на слух информацию ученикам придется по самостоятельно найденному основанию, как в игре "Скажи пятое".

16. Игра ***"Скажи пятое****"*

Водящий обращается к кому–либо с предложением: "Скажи пятое". При этом он должен быстро назвать подряд четыре названия растений (или птиц, продуктов, предметов одежды и др.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть, как только он закончит, немедленно назвать пятое. Повторять сказанное водящим нельзя. Если ответ последует вовремя, то тот, кто ответил, становится водящим; если нет – водящий остается прежним. Игра позволяет также развивать и уточнять активный словарь учеников.

17.Игра ***"Слова, слоги, буквы "***

Вариант 1. на отдельных карточках или на доске педагог заранее пишет следующие слова: дым, дал, рот, бок, рак, рыл, вал, бык, выл, вол, сон, бак, сын, сад, мох, маг, мыл. Дети должны распределить слова на три равные группы, разложив карточки или записав каждую группу в свой столбик.

Победителями в игре являются те, кто верно найдет основание для классификации и допустит меньше ошибок

при распределении слов по группам ( основание для классификации – одинаковая гласная в каждом слове ).

Вариант 2. В этой игре в качестве игрового материала используются слова с разным количеством слогов. Записав их на доске, учитель просит детей распределить слова на три группы. Побеждает тот, кто быстро и правильно справится с предложенным заданием (основание для классификации – количество слогов в каждом слове ).

Вариант 3. Игру можно использовать при работе с непроверяемыми написаниями.

На доске записаны слова : Т…трад.., з…вод, м…двед.., гор…д, м..роз, к…р…ндаш, с…бака, к..рова.

Учитель просит придумать для этих слов как можно больше групп. Вот несколько примеров:

* классификация по пропущенной букве :

тетрадь, медведь – "е" "ь"

мороз, город, собака, корова - "о"

завод, карандаш – "а".

* тетрадь, завод, медведь, город, мороз, карандаш –оканчиваются на парный согласный, а собака, корова – на гласный
* тетрадь, завод, город, мороз, карандаш - отвечают на вопрос "что?" , а медведь, собака, корова – на вопрос "кто?"
* по количеству слогов.

18. Игра ***"Раз – два "***

Для этой игры потребуется комплект предметных картинок, которые учитель распределяет произвольным образом на больших картах по 4 – 6 штук. На счет "раз" учитель открывает одну карту и ученики должны определить какие картинки относятся к одной группе и определить эту группу.

Например, если на картинках изображены огурец, мак, диван и капуста, играющий быстро должен сказать :"Овощи!". Картинки берет себе тот игрок, кто первым ответил. В дальнейшем он должен дополнять свою серию картинок. А следующий игрок определяет свою группу картинок. Например: посуда. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек и не ошибется.

19. Игра ***"Придумай название".***

Для проведения игры понадобятся тексты небольших, но интересных по содержанию рассказов. Дети читают рассказ и стараются придумать как можно больше заглавий к нему. Заглавие должно быть кратким, выразительным и возможно более точно отражать содержание рассказа или одну из основных его идей. Когда название придумано, организуется их обсуждение и выбор лучших, самых интересных.

20. Игра ***" Календарь"***

Цель игры: Развитие внимания, наблюдательности и орфографической зоркости.

Оборудование: Плакат с напечатанными буквами.

Ход игры: Найдите среди этих букв названия всех месяцев года. Читать можно не только слева направо , но и сверху вниз и снизу вверх.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| п | ж | я | о | к | т | я | б | р | ь |
| о | ь | н | щ | ю | з | р | с | и | у |
| ы | р | в | л | о | ь | ь | н | ю | и |
| щ | б | а | у | р | ц | а | ы | л | ш |
| м | а | р | т | н | ю | ч | э | ь | х |
| х | к | ь | ь | а | п | р | е | л | ь |
| з | е | з | р | в | г | а | щ | е | л |
| ф | д | о | б | г | я | м | ф | ж | а |
| ъ | э | н | я | у | г | и | з | п | р |
| б | д | ь | о | с | ж | а | о | г | в |
| а | с | е | н | т | я | б | р | ь | е |
| й | а | м | ш | к | р | ф | й | п | ф |

21.Игра ***" Найди отличия* ".**

Игра развивает внимание, память , наблюдательность.

Вариант 1. Детям предлагается найти отличия (сходства) на двух картинках.

Вариант 2. На уроке игру удобнее проводить в следующем виде:

на магнитную доску выставляются несколько картинок.

Дети смотрят на них какое – то время.

Затем они закрывают глаза и учитель вносит изменения в порядок следования картинок, заменяет одну из них и т.д. Дети по сигналу открывают глаза , находят изменения и исправляют их.

Вариант 3. На доске записаны слова. Дети их читают и запоминают. Затем закрывают глаза . Учитель вносит изменения. По сигналу дети открывают глаза и находят изменения.

Например: сын, стол, стул, соло.

После изменения: сон, стул, стол, солома.

Количество слов и количество изменений учитель подбирает учитывая уровень подготовленности класса.

22.Игра ***"Где ошибся Незнайка"***

Игра развивает внимание и орфографическую зоркость.

На доске или на индивидуальных карточках записан текст с ошибками, которые дети должны найти и исправить.

Если игра вызывает затруднения, сначала можно предложить детям находить ошибки в составлении узоров.

23.Игра ***«Маячки».***

Цель : развитие орфографической зоркости, развитие внимания

Содержание : на доске записывается текст. Учащиеся двух команд по очереди ставят «маячки» (красные звездочки) в ошибкоопасных местах и объясняют «почему?».

Какая команда поставит больше маячков , та и победила.

24.Игра ***«Чудо – цветок».***

Цель : упражнение в словообразовании, развитие речи.

Содержание : на доске нарисован цветок, в центре которого глагол без приставки, а на лепестках написаны приставки. Переходя от лепестка к лепестку, дети образуют новые глаголы, с приставками от глагола в середине и объясняют их смысл.

# 35.Игра *«Украденные буквы»*

Цель : отработка написания словарных слов.

Содержание : клякса стерла в каждом слове по одной букве. Помоги буквам вернуться на свои места.

( игра проводится по перфокартам ).

36.Игра ***«Спортлото»***

Цель : проверка вычислительных навыков, развитие внимания, развитие навыков контроля и самоконтроля.

Содержание : каждому ученику выдается листок бумаги ( обычно половина тетрадного листа ). По просьбе учителя ученики складывают его на 8, 12, 16 частей, затем расправляют и в полученные ячейки по порядку записывают ответы. После окончания диктовки следует взаимопроверка по парам – ученики–соседи обмениваются листочками. Учитель читает ответы , а ученики проверяют карточки «Спортлото» и округляют карандашом ошибочные ответы. Если все номера угаданы, ученик получает красный жетон ( 5 баллов),за одно неугаданное число – желтый жетон (4 балла) , за 2 неверных числа – зеленый (3 балла). Остальные карточки без выигрыша.

37. Игра ***«Пишущая машинка»***

Цель: развитие вербального внимания, умения работать в коллективе.

Содержание : Между детьми распределяются буквы алфавита. Ведущий диктует слова или фразу (в зависимости от уровня подготовленности детей). А ребята , как на пишущей машинке должны «распечатать» эту фразу. Печатание нужной буквы обозначается хлопком или вставанием того участника игры , за которым закреплена данная буква.

38.Игра **«*Внимательная муха».***

Цель : развитие слухового и зрительного внимания развитие навыка самоконтроля.

Содержание : квадрат расчерчивается на 9 равных квадратов ( 3 х 3 ) . В одном из квадратов ставится точка. Это муха. Затем учитель задает движение «мухи». Например, 2 клетки вверх,1 клетка влево, 1клетка вниз, 1 клетка влево. Ученики следят сначала ручкой, а затем только взглядом. Если «муха» выходит за пределы большого квадрата , ученики должны сказать : «СТОП».

Первоначальное расположение клетки - «мухи» произвольно.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| СТОП |  |  |
|  |  |  |

39.Игра ***«Найди картинку».***

Цель : Развитие произвольного внимания.

Оборудование : Набор из 10 – 12 картинок

( например виды каких – либо городов ).

Ход игры: К столу учителя по очереди подходят ученики. На несколько секунд под счет "Раз, два, три – внимательно смотри!" ученику показывается одна какая-либо картинка. Затем она помещается среди 4 – 5, а затем среди 10 –12 других картинок. Ученик должен как можно скорее отыскать заданную картинку.

40.Игра **«Запомни точно».**

Цель игры: Развитие зрительно – произвольной памяти.

Оборудование: Шесть больших белых квадратов, на которых нарисованы серые кружки, для каждого ученика чистый лист бумаги, разделенный на шесть больших квадратов, карандаш.

Ход игры: Учитель показывает первый квадрат с кружками на 8 – 10 секунд. Ученики должны запомнить расположение кружков, а затем по памяти воспроизвести у себя на листке в первом квадрате. Потом учитель показывает второй квадрат и т.д

41.Игра **«Третье лишнее».**

Цель игры: Закрепление представлений о корне слова, выделение существенного признака и группировка по нему слов .

Ход игры: Детям вместо правила предлагается разучить рифмованную песенку:

Так же как и у кустов,

Корень есть у разных слов.

Будь внимателен к словам,

Отыщи в них корень сам.

Припев: Выясни умело

линию родства.

Однокоренные

подбери слов.

Объяснить слова толково

Нам поможет корень слова.

Он поможет нам понять,

Как же слово написать.

Припев.

Ведущий произносит три слова, одно из которых имеет часть, сходную по звучанию, но имеющую другое значение з. Дети поднимают карточку с цифрой, которая обозначает номер "лишнего" слова.

Вот примеры словесных цепочек:

Белка, беленький белить.

Водяной, вода, водить.

Лист, лиса, лисенок.

Лось, лоскут, лосенок.

Горный, горка, городок.

Пес, песочный, песок.

Моряки, морской, моржи.

***III. Игры на развитие памяти.***

У детей с ЗПР, как правило, память развита значительно хуже, чем у их сверстников. У них преобладает наглядно – образная память, смысловая практически не развита, снижен объем запоминаемого материала, низкая точность запоминания, нарушена продуктивность запоминания. Наглядно представленный материал дети запоминают лучше, чем словесный, поэтому словесный материал должен подкрепляться опорами.

У этих детей очень долго ведущей остается механическая память, они не умеют дифференцировать задачи запоминания, поэтому надо учить выделять главное, существенное, обучать продуктивным приемам запоминания, учить устанавливать логические связи, выявлять последовательность. Чаще всего эти дети медленно запоминают и быстро забывают учебный материал. Однако установлено, что большое количество повторений одного и того же материала вызывает потерю интереса и не дает желаемого результата. Повысить интерес ребенка позволяет использование игр.

В процессе обучения "память ребенка должна становиться мыслящей" (Д.Б.Эльконин). Поэтому в процессе работы по развитию памяти выделяют следующие направления:

- развивать объем и точность запоминания, улучшать продуктивность запоминания;

-усиливать роль и увеличивать удельный вес словесно–логического запоминания (по сравнению с наглядно – образным);

-научить ребенка сознательно управлять своей памятью, регулировать ее проявления (запоминание, воспроизведение, припоминание).

1. Упражнение ***«Воспроизведи по памяти».***

Детям последовательно показываются карточки с изображением геометрических фигур (время предъявления – 10 секунд). После демонстрации каждой карточки дети зарисовывают в тетрадь увиденные геометрические фигуры в том же порядке. Карточки предъявляются от простого к сложному.

2. Игра ***«Кто больше запомнит».***

Участники игры садятся в круг. Первый называет любое слово. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова и добавляет свое и т.д. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести большее количество слов.

3. Игра ***«Двигательная память».***

Взрослый в течение 15 секунд должен показывать детям танцевальные движения. Затем дети повторяют их как можно точнее.

*Дополнительно развивается внимание.*

4. Словесная игра ***«Цвета».***

Участники игры располагаются в кругу. Ведущих предлагает всем участникам по очереди назвать по пять предметов одного цвета. Тот, кто за одну минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры.

5. Игра ***«Рисуем по памяти узоры».***

На листе бумаги нарисован узор. Дети две минуты смотрят на этот узор. После этого рисунок убирается, и дети воспроизводят его по памяти в тетрадях.

6. Игра-соревнование ***«Слова».***

Надо вспомнить как можно больше слов, относящихся к заданной теме: школа, математика, музыка, книга, искусство, зима, лето и т.д. На каждую тему дается 5-10 минут. На одном занятии дается 2-3 темы.

*Дополнительно развиваются внимание, воображение, мелкая моторика рук, речь.*

7. Воспроизведение рассказа.

Детям раздаются карточки с коротким текстом. Они знакомятся с ним в течение 5 минут. Затем каждый по очереди пересказывает свой текст.

8. Игра-соревнование ***«Чей предмет».***

Все участники делятся на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил, и в какой последовательности были положены предметы. Оцениваются ответы водящих. В роли водящего должен выступить каждый.

*Дополнительно развиваются внимание, речь.*

9. Игра ***"Кто больше*"**

Игра развивает вербальную память.

Учитель читает 10 слов, дети должны запомнить как можно больше слов и записать их.

Например: дом, парта, белый, хорошо, груша, мел, сильный, чашка, свеча, стол.

10.Игра ***" Что за чем*"**

Игра развивает логическую , смысловую память. Учитель читает детям группу логически связанных слов, определяет с детьми, в какой связи находятся эти слова. Затем учитель читает первое слово, а дети записывают второе

Например:

листок – книга

долька – апельсин

ученик – класс

капля – река

Дети определяют, что первое слово обозначает часть целого. Учитель читает вразбивку первые слова, а ученики записывают второе слово.

Игра усложняется, если учитель предлагает учащимся три слова, объединенных по смыслу. При этом так же обращается внимание на логическую связь, существующую между словами. Например: лес – медведь – берлога.

Затем учитель читает вслух группу слов :

весна – солнце – ручей

река – рыболов – уха

мост – река – вода

пчела – улей – мед

дуб – желудь – свинья

Учитель называет первое слово, а ученик должен вспомнить два других.

11.Игра ***" Поймай злодея****"*

Игра развивает зрительную память, тренирует процессы припоминания, развивает внимание.

Дети – миллиционеры, которые ловят преступника.

"Портрет" преступника изображен на карточке геометрическими фигурами разного цвета. Учитель на какое – то время показывает детям "портрет" и предлагает его хорошо запомнить, т. к. взять с собой его нельзя.

Потом портрет убирается и учитель задает детям вопросы о том, как выглядит преступник.

* какой формы у него глаза?
* какого они цвета?
* какой формы нос ? и т. д.

После того, как ребята вспомнили как "выглядит преступник", портрет демонстрируется еще раз и дети проверяют себя.

***IV. Игры на развитие восприятия пространственных соотношений***

1. Игра ***«Большой – маленький».***

Дети рассматривают различные предметы, плоские фигуры, изображения на картинках и определяют, какие из них большие, какие маленькие.

То же – высокий – низкий, длинный – короткий, широкий – узкий, толстый – тонкий.

2. Игра ***«Сравни предмет».***

Каждому ребенку дается карточка с индивидуальным заданием, направленным на развитие понятий: больше, меньше, короче, длиннее, шире, уже, выше, ниже. Можно менять карточки и задания к ним.

3. Подвижная игра ***«Стань по заданию».***

Дети по очереди выполняют команды ведущего: встать слева от Сережи (стола, стула и т.д.), сзади, спереди и т.п. Команды и ведущие все время меняются. Обучается и тот, кто выполняет команды и тот, кто подает их.

*Дополнительно развиваются наблюдательность, память, коммуникативные способности.*

4. Дидактическая игра ***«Составь картинку».***

Каждому ребенку дается цветная предметная картинка, разрезанная на 4-6 частей. Ребенок должен узнать изображение и составить цельную картинку.

Усложнение – использовать картинки с изображением 2-3 предметов, сюжетные картинки, пазлы.

Командный вариант – дети делятся на две команды. Каждая команда получает картинки по числу игроков. Побеждает команда, которая быстрее соберет все картинки.

5. Подвижная игра ***«Стань по заданию».***

6. Дидактическая игра-рисование ***«Разноцветный коврик».***

У каждого ребенка белый альбомный лист бумаги и набор цветных карандашей, где обязательно есть красный, синий, зеленый и желтый.

Педагог диктует задание: « Нарисуйте в центре листа большой желтый круг и закрасьте его. В правом верхнем углу – красный квадрат. В левом нижнем углу – желтый квадрат. По левой стороне – длинный синий прямоугольник. В правом нижнем углу – большой зеленый треугольник и закрасьте его. Под большим желтым кругом – маленький красный круг и закрасьте его. В верхнем левом углу – красный овал. Слева от красного квадрата – маленький зеленый треугольник. Слева от большого зеленого закрашенного треугольника – маленький красный квадрат».

Задания могут быть любые, но у педагога обязательно должен быть образец для проверки.

*Дополнительно развиваются внимание, память, воображение, знание геометрических фигур.*

***V. Игры на развитие логического мышления.***

1. Дидактическая игра ***«Классификация предметов».***

Каждому ребенку дается набор картинок с изображением цветов (3), овощей (3), фруктов (3). Нужно разложить их на три части и объяснить, почему именно так разложил.

Можно использовать и другие картинки – мебель, посуда, одежда, транспорт, дикие и домашние животные и т.д.

2. Дидактическое задание ***«История в картинках».***

При первом проведении игры каждому ребенку дается 3-4 картинки, а он должен разложить их так, чтобы получился связный рассказ.

3. Игра-соревнование ***«Как это можно использовать?».***

Группа делится на две команды. Задание общее: как можно использовать…карандаш (кирпич, бумага и т.п.). Каждая команда отвечает по очереди. За правильный ответ – фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

*Дополнительно развиваются память, внимание, восприятие, воображение, речь, умение работать сообща, волевые качества.*

4. Дидактическое задание ***«История в картинках».***

Тем, кто успешно справился в первый раз, даются более сложные задания – 5-8 картинок.

5. Словесная игра ***«Бывает – не бывает».***

Дети стоят или сидят в кругу. Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

Ситуации: Кошка варит кашу.

Папа ушел на работу.

Поезд летит по небу.

Человек вьет гнездо.

Собака хочет есть.

Почтальон принес письмо.

Зайчик пошел в школу.

Яблоко соленое.

Бегемот залез на дерево.

Шапочка резиновая.

Дом пошел гулять.

Туфли стеклянные.

На березе выросли шишки.

Волк бродит по лесу.

Волк сидит на дереве.

В кастрюле варится чашка.

Кошка гуляет по крыше.

Собака гуляет по крыше.

Лодка плывет по небу.

Девочка рисует домик.

Домик рисует девочку.

Ночью светит солнце.

Зимой идет снег.

Зимой гремит гром.

Рыба поет песни.

6. ***«Танграм».***

Дети составляют фигуры по образцу.

*Дополнительно развиваются память, внимание, восприятие, знание геометрических фигур.*

7. Дидактическая игра ***«Найди лишнюю картинку».***

Ребенку дается серия картинок, из которых три можно объединить в группу, а четвертая – лишняя. Ребенок должен убрать лишнюю и объяснить, почему он так сделал.

*Дополнительно развиваются память, восприятие, классификация.*

8. Игра ***"Букварь природы".***

Цель игры: Расширение кругозора, уточнение знаний об окружающем мире, развитие памяти, развитие логического мышления в процессе разгадывания загадок.

Оборудование: картонные карточки с буквами А, Б, В ( у каждого ученика ), демонстрационные ленты с вариантами ответов.

Ход игры: Дети должны ,из трех предложенных, выбрать правильный вариант ответа. За каждый правильный ответ присуждается очко. Побеждает команда , набравшая большее количество очков.

Примерные варианты вопросов:

Загадки о растениях.

Есть у ребят зеленый друг.

Веселый друг, хороший.

Он им протянет сотни рук

И тысячи ладошек.

А. Крапива

Б. Муравейник.

В. *Лес*

На припеке у пеньков

Много тонких стебельков.

Каждый тонкий стебелек

Держит алый огонек.

Разгибаем стебельки-

Собираем огоньки.

А. Черника.

*Б. Земляника.*

В. Малина.

Кто ни прикасается,

За того цепляется.

Привязчивый и колкий,

Кругом торчат иголки.

А. Шиповник.

Б. Лебеда.

В. *Репейник*

В сенокос - горька,

А в мороз – сладка,

Что за ягодка ?

А. *Калина*

Б. Клюква

*В. Рябина*

Вопросы о зверях и птицах .

Что является лучшим лакомством для лосей, оленей, косуль?

А. Трава.

Б. Грибы.

В. *Соль*

Какова длина туннеля, который за одну ночь способен прорыть крот ?

А. 10 м,

Б. 60 м,

В. 40м

Чем извлекает насекомых из трещин в коре деревьев дятел?

А. *Языком*

Б. Клювом

В. Лапой.

Какие из этих птиц являются перелетными ?

А. Воробей

Б. *Малиновка*

В. *Соловей.*

**Игра-соревнование (или игровой тренинг) на развитие логического мышления.**

1.Дети делятся на две команды. Отвечают по очереди. За правильные ответы получают фишки. Выигрывает команда, набравшая большее число фишек. Вручаются медали («золотые» и «серебряные»).

Вопросы командам (по очереди):

1. Какое животное больше – лошадь или собака?
2. Утром люди завтракают.А вечером?
3. Днем на улице светло. А ночью?
4. Небо голубое, а трава?
5. Черешня, груша, слива, яблоко.…Это что?
6. Почему, когда идет поезд, опускают шлагбаум?
7. Что такое Москва, Калуга, Хабаровск?
8. Маленькая корова – это теленок. Маленькая собака – это?
9. Маленькая овечка – это?
10. На кого больше похожа собака – на кошку или на курицу?
11. Для чего нужны автомобилю тормоза?
12. Чем похожи друг на друга молоток и топор?
13. Что общего между белкой и кошкой?
14. Чем отличаются гвоздь и винт друг от друга?
15. Что такое футбол, плавание, теннис?
16. Какие ты знаешь виды транспорта (минимум – 3)?
17. Чем отличается старый человек от молодого (мин. –3 признака)?
18. Для чего люди занимаются спортом?
19. Почему считается плохим, если кто-то не хочет работать?
20. Для чего на конверте необходимо наклеивать марки?

2. Игра «Определи понятия».

Задание: « Представьте себе человека, который не знает значения ни одного из представленных вам слов. Постарайтесь объяснить этому человеку, что означает каждое слово».

Набор слов для команд: - автобус, кнопка, газета;

- автомобиль, гвоздь, письмо.

3. Игра «Найди лишнее слово».

Каждой команде по очереди зачитывается ряд слов, они должны определить лишнее.

Наборы слов (по пять каждой команде):

* старый, дряхлый, маленький, ветхий;
* храбрый, злой, смелый, отважный;
* яблоко, слива, огурец, груша;
* молоко, творог, сметана, хлеб;
* час, минута, лето, секунда;
* ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
* платье, свитер, шапка, рубашка;
* мыло, метла, зубная паста, шампунь;
* береза, дуб, земляника, сосна;
* книга, телевизор, радио, магнитофон.

4. Игра «Говори наоборот».

Ведущий говорит слово – каждая команда по очереди говорит противоположное.

Слова: веселый – грустный;

быстрый – медленный;

красивый – безобразный;

пустой – полный;

худой – толстый;

умный – глупый;

5. Игра «Назови слова».

Каждая команда по очереди должна назвать по 5 слов, обозначающих:

1. деревья;
2. спорт;
3. животные;
4. транспорт;
5. овощи;
6. фрукты.

6. Игра «Нелепицы».

Каждая команда получает картинку с нелепицами. Называет как можно больше.

Эта игра последняя для того, чтобы уменьшить разрыв в баллах между командами.

7. Подведение итогов, награждение команд, возможно чаепитие.

Итак, использование на каждом уроке развивающих коррекционных игр позволяет у каждого ребенка развивать познавательные способности, формировать общеучебные интеллектуальные умения и навыки, позволяет каждому ребенку проявить себя в доступной для него деятельности, повышает заинтересованность в достижении целей, позволяет чаще менять вид деятельности ребенка на уроке.

Использование игр на уроке позволяет учителю:

- научить детей классифицировать предметы, явления и т.д.

* обобщать и дифференцировать предметы, явления, понятия;
* научить планировать свою деятельность;
* научить детей самоконтролю;
* развить познавательные способности каждого ребенка;
* создать положительную мотивацию обучения;
* развить волевую сферу ребенка
* создать на уроке обстановку эмоционального подъема, комфортности для каждого ребенка;
* учитывать на уроке потенциальные возможности и уровень развития всех и каждого из учеников класса.

**Используемая литература:**

* 1. *Гизатуллина Д.Х.* Русский язык в играх, или когда учиться трудно. Санкт – Петербург, 1999г.
  2. *Зак А.З.* Развитие умственных способностей младших школьников. Москва, 1994г.
  3. *Калита И.И.* Коррекционно-развивающее обучение младших школьников. // 1997. № 3.
  4. *Калугин М.А.,* *Новоторцева Н.В.* Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины головоломки. Ярославль,1996г.
  5. *Е.В.Карпова* Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов. -Ярославль: «Академия развития», 1997.-240с., ил.
  6. *Тихомирова Л.Ф*. Развитие познавательных способностей детей. Ярославль, 1996г.
  7. *Яковлева Е. Л.* Диагностика и коррекция внимания и памяти школьников.