МБОУ Средняя общеобразовательная школа №1 г. Заозёрного

Методический материал к урокам чтения и развития речи.

«Дидактические игры на уроках чтения и развития речи для учащихся 1-3 классов специальных (коррекционных) школ VIII вида»

Подготовила: учитель

специального (коррекционного)

класса VIII вида Петрова Т.Г.

2013-2014 уч.год.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках дидактических, грамматических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу. Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

**«Назови одним словом»**

*Оборудование:* карточки слов, обозначающих обобщающие понятия.

*Описание игры*. Учитель называет слова, которые обозначают видовые понятия (шкаф, диван, кровать, стол, кресло и др.), а дети среди карточек, выставленных на доске, находят обобщающие слова (мебель).

Вариант 1. Учитель не называет слова, а показывает картинки.

Вариант 2. Слова, которые обозначают видовые понятия, написаны на доске.

**«Помоги слову найти последнюю букву»**

*Оборудование*: касса букв и слогов.

*Описание игры*. Учитель выставляет (пишет на доске) в два столбика начала слов и их последние буквы:

СЛО З

ГЛА М

СТО К

ГРО Н

КРИ Л

ПЛО Б

ГРИ В

Ученик по вызову учителя соединяет начало слова с буквой и прочитывает получившееся слово.

Может быть, и такой вариант игры: задание размещается на индивидуальных карточках. Победителем является тот, кто раньше других выполнит задание.

**«Наоборот»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. Учитель называет слова, дети из карточек слов, выставленных на доске, выбирают те, на которых даны слова с противоположным значением.

**«Отгадай и прочитай»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки слов. Учитель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово.

Например, учитель называет значение слова: « Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное – *аптека.*

**«Кто знает, пусть продолжает»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки со словами, обозначающими видовые понятия (*стол, роза, петух, капуста, диван, лилия*, *гусь, помидор, кровать, курица, гладиолус* и др.). Учитель называет родовое понятие (обобщающее слово): овощи. Дети читают слова и называют те, которые относятся к данному роду: *капуста, помидор.*

**«Универмаг»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. Учитель сообщает детям игровую ситуацию: открывается новый универсальный магазин. Витрины и полки пока пусты. Необходимо разместить товары по отделам: одежда, мебель, посуда, обувь и др. Вызванный ученик берет из стопки карточку со словом, читает его и помещает в нужный отдел - выставляет под плакатом – названием отдела.

Вариант 1. Ученики разбиваются на группы. Каждая группа должна отобрать товары в свой отдел: выбрать те карточки, на которых написаны названия соответствующих товаров.

Вариант 2. Меняется игровая ситуация: необходимо навести порядок на полках. На каждой полке среди карточек с названием товаров данного отдела находится карточка с названием товара из другого отдела. Необходимо прочитать слова, найти лишнее слово и передать карточку в соответствующий отдел.

**«Займи свой домик»**

Оборудование: карточки трехбуквенных слов, картонные домики с буквами, которые обозначают гласные звуки, в окошке.

Описание игры. Учитель предлагает расселить слова в нужные домики: карточку со словом, в середине которого находится буква А, помещают возле домика с буквой А, карточку со ловом, в середине которого находится буква О, помещают возле домика с буквой О, карточку со словом, в середине которого находится буква У, помещают возле домика с буквой У.

**«Слог или слово»**

*Описание игры.* Учитель записывает на доске трехбуквенные слоги и слова. Дети должны как можно быстрее прочитать материал и выписать в тетрадь только слова.

Может быть и такой вариант игры: одна группа детей выписывает только слова, другая – только слоги.

Например: САД, МАК, КРО, ТРА, РОТ, СМИ, СОН, ШКИ, ШУМ, НИТ.

**«Слова-братья»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры.* На доске записан столбик слов. Учитель показывает карточку и просит найти в столбике слова, которые начинаются с такого же слога, как и слово на карточке. Вызванный ученик выходит к доске, последовательно читает слова в столбике и подчеркивает те из них которые соответствуют заданному слову.

Например, слово на карточке: КРУПА.

красота

кролик

круги

кубик

роза

груша

кружок

**«Поймай выделенное слово»**

*Описание игры.* На доске в столбик написаны четыре-пять слов. Рядом с каждым из них за вертикальной чертой в строчку написано само это слово и несколько слов, близких к нему по буквенному составу. Вызванный ученик читает слово, находит его среди тех, что размещены за чертой и подчеркивает его.

Например:

ЛИСА липа, лис, лира, лиса, киса

ЛАК лук, лак, сук, мак, рак, лак

ЛАПА липа, лапа, папа, лиса

ЛИЗА Лида, Липа, Лида, Лида

Материал для игры можно предложить на индивидуальных карточках.

**«День и ночь»**

Оборудование: касса букв и слогов.

Описание игры. Учитель или ученик, вызванный к доске, составляет слово. Дети его читают. По сигналу «Ночь!» они закрывают глаза, учитель меняет одну из букв в слове. По сигналу «День!» дети открывают глаза и хором читают новое слово, например: *коса – роса – косы – козы – розы* и тд.

**«Слоговой конструктор»**

*Оборудование*: слоговые карточки.

*Описание игры*. На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Учитель сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать подходящий слог из второго столбика». Вызванный к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке ( или соединяет нужные слоги на доске):

РА СИ

ГУ РЫ

КУ НА

Дети хором читают получившиеся слова: РАНА, ГУСИ, КУРЫ.

Вариант игры : задания такого рода помещены на отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

**«Включи телевизор»**

*Оборудование*: картонный макет телевизора с вырезанным окном-экраном. На тыльной стороне пазы, в которые будут вставляться: голубой лист бумаги, символизирующий экран, предметные картинки, карточки букв.

*Описание игры*. Учитель устанавливает в пазы за экраном телевизора картинку, а перед ней – голубой лист бумаги – телевизор выключен. На верхней полосе наборного полотна размещаются предметные картинки, в названиях которых первые звуки соответствуют буквам названия рисунка, помещенного на экране телевизора. Принцип работы: определяется первый звук названия картинки и под ним выставляется соответствующая буква: *лыжи* –Л*, иголка* – И, *собака* – С, автобус – А. Когда дети хором прочитают полученное слово ЛИСА , учитель вытягивает голубой лист из пазов телевизора ( «включает его») и на экране появляется картинка лисы.

**«Парашюты»**

*Оборудование:* бумажные парашюты, к стропам которых прикреплены буквы.

*Описание игры*. На доске столбик слов с пропущенными буквами. На наборном полотне парашюты, количество которых соответствует количеству слов в столбике. Вызванный ученик прикрепляет нужный парашют к слову таким образом, чтобы буква точно «приземлилась» на своем месте, и читает слово.

**«Туннель»**

*Оборудование:* две картонные машины с прорезью в кузове, в которую можно вставить картонку с буквой.

*Описание игры*. На доске два столбика слов с пропущенными буквами- туннели. В словах одного столбика гласный верхнего ряда, в словах другого – гласный нижнего ряда. В прорези машин установлены соответствующие буквы, к примеру У и Ю. Вызванный ученик выбирает туннель, берет машину и читает слова, проводя машину через туннель таким образом, чтобы буква заняла свое место в слове. Например, машины с буквами У и Ю нужно провести через следующие туннели:

Л\_ба р\_ки

Кл\_чи д\_бы

Пл\_с ст\_к

Сал\_т др\_г

**«Бюро находок»**

*Оборудование*: касса букв.

*Описание игры*. На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его.

**«Распредели вещи»**

*Оборудование*: три наборных полотна (на первом выставлена картинка ложки, на втором – платья, на третьем – стула), касса букв.

*Описание игры*. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Мы переезжаем на новую квартиру. Нужно подготовить вещи к погрузке и разложить по отдельности посуду, одежду и мебель». Вызванный ученик читает слово из столбика, написанного на доске печатными буквами, и проводит от него мелом линию к соответствующему наборному полотну.

Вариант 1. У доски работают три ученика, каждый отбирает слова, относящиеся к одной указанной тематической группе.

Вариант 2. На доске нет столбика слов, но есть предметные картинки. Ученик берет предметную картинку. Определяет, к какой тематической группе относится слово, и составляет его на нужном наборном полотне из букв разрезной азбуки.

Вариант 3. Каждый ученик составляет слова в три столбика на индивидуальном наборном полотне.

**«Подпиши картинки»**

*Оборудование*: предметные картинки.

*Описание игры*. Каждый ученик получает 4-5 предметных картинок. Учитель одно за другим открывает написанные на доске слова. Дети молча читают слово и, если у них есть соответствующая картинка, переворачивают ее обратной стороной. После того, как все слова будут прочитаны , дети называют картинки, которые остались неперевернутыми. Проигрывает ряд, в котором есть ученики, не закрывшие рисунки.

**«Чудесный мешочек»**

*Оборудование:* мешочек, карточки слогов и букв.

*Описание игры*. Учитель помещает в мешочек игрушку или предметную картинку и набор букв и слогов, из которых можно составить слово-название игрушки или предмета, изображенного на предметной картинке. Спросив, кто спрятался в мешочке, учитель выдает набор букв и слогов. Ученик составляет слово и, проверяя себя, достает из мешочка игрушку или предметную картинку.

Может быть и такой вариант игры: класс делится на группы. Каждая группа получает мешочек. Победителем будет та из них, которая раньше других составит слово и достанет проверочную картинку.

**«Что перепутал художник?»**

*Оборудование:* карточки со словами и предметными картинками: булка – белка, на картинке белка, далее соответственно: кот – кит, горка – норка, мышка – мишка, лужи – лыжи.

*Описание игры*. Учитель рассказывает, что художнику дали карточки со словами и попросили нарисовать под словами картинки. Художник был маленький мальчик. Рисовал он очень хорошо, а читать правильно не научился. Ребятам предлагается определить, что перепутал маленький художник. Ученики называют картинку, читают под ней слово, указывают ошибку, ищут карточку с нужным словом, сравнивают по буквам пару слов.

**«Сколько точек – столько букв»**

*Оборудование:* кубик, на гранях которого различное количество точек.

*Описание игры*. Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых количество букв равно количеству точек на верхней грани кубика. В конце игры дети вспоминают все слова и некоторые записывают в тетрадь, ставя в скобках цифру, соответствующую количеству букв.

**Список использованной литературы:**

1. Максимук Н.Н. Игры по обучению грамоте и чтению: Пособие для учителей начальных классов.-М.:ВАКО, 2006 г.
2. Настольная книга учителя начальных классов./ Авторы –составители Л.С.Бескоровайная, О.В.Перекатьева – Ростов – на-Дону: «Феникс», 2002 г.