**Дидактические игры для уроков социально-бытовой ориентировки**

Дидактические игры, рекомендуемые для проведения на уроках социально-бытовой ориентировки

|  |  |
| --- | --- |
| Тема | Дидактическая игра |
| Жилище | «Где был Буратино».  «Будь внимателен».  «Не ошибись».  «Четвёртый лишний».  «Посмотри и запомни».  «Чего не стало?».  «Что изменилось?».  «Цепочка».  «Новоселье у Буратино».  «Найди ошибку». |
| Питание | «Посмотри и запомни».  «Чего не стало?».  «Что изменилось?».  «Цепочка».  «Кто больше назовёт (или запишет) продуктов?».  «Найди ошибку».  «Волшебный мешочек».  «Магазин».  «Четвёртый лишний».  «Наведи порядок».  «Не ошибись!».  «В магазине».  «Назови слово».  «Найди такой же предмет».  «Найди ошибку». |
| Одежда | «Одень-ка!».  «Что лишнее?».  «Показ мод».  «Посмотри и запомни».  «Чего не стало?».  «Что изменилось?».  «Найди ошибку».  «Магазин».  «Покупка одежды». |
| Обувь | «Встань-ка».  «Кто что купил?» («Что купили?).  «Показ мод».  «Выставка обуви».  «Магазин».  «Покупка обуви».  «Найди своё место».  «Помоги выбрать обувь». |
| Транспорт | «Транспорт».  «Что лишнее?».  «Чего не стало?».  «Что изменилось?».  «Выставка машин» («На стоянке»).  «Цепочка».  «Назови слово».  «Наведи порядок в гараже».  «Найди ошибку». |
| Торговля | «Завезём товары в магазин».  «Где это можно купить?»,  «Что здесь можно купить?».  «Виды магазинов».  «Найди ошибку». |

**Тема: Жилище.**

«Где был Буратино?»:

* + - 1. Педагог сообщает детям, что к ним приходил гость: «Я вам расскажу, что видел Буратино в нашем интернате. А вы будете отгадывать, в какие помещения он заходил. Буратино заглянул в помещение, где пели и танцевали дети. Где был Буратино?».

1. Педагог называет или (показывает изображения) один или несколько предметов. Дети должны догадаться и ответить (или показать на изображении), в каком помещении Буратино видел этот предмет.

«Будь внимателен»:

1. Педагог называет, показывает предметы, а дети хлопают в ладоши на названия тех предметов, которые находятся в классе (спальне, других помещениях).
2. Педагог обращается к детям: «сейчас я буду называть, показывать предметы, которые есть в классе, а вы повторяйте за мной, если согласны:

- Парта – в классе!

- Стол – в классе!

- Доска – в классе!

1. Педагог называет четыре-пять предметов и показывает их изображения, которые находятся в определённом помещении. Среди этих предметов есть лишний. Дети должны ответить, какой предмет лишний (например: «В нашем классе есть парты, стол, стул, доска, кровать. Правильно?»).

«Не ошибись!»:

Педагог предлагает детям выбрать из набора рисунков только те, которые относятся к мебели (либо школьным или домашним помещениям).

«Четвёртый лишний»:

Педагог предлагает детям три изображения предметов мебели + одно изображение домашнего помещения и т. п. Нужно исключить лишнее изображение.

«Посмотри и запомни»:

Педагог предлагает детям посмотреть на стол и запомнить расположенные там предметы мебели (из игрушечного набора) или изображения мебели либо помещений на наборном полотне. Затем дети отворачиваются от стола (или наборного полотна) и называют предметы (или изображения), которые они запомнили.

Называть предметы (изображения) может один ученик, а остальные его дополняют при необходимости, или каждый ребёнок называет по одному предмету.

«Чего не стало?»:

Материалы те же, что и в игре «Посмотри и запомни» (мебель, помещения).

Дети закрывают глаза. Педагог (либо 1 из учащихся) убирает один-два предмета (или изображения). Дети открывают глаза и называют, что исчезло.

«Что изменилось?»:

Материалы те же, что и в предыдущей игре. Когда дети закрывают глаза, педагог меняет предметы (или изображения) местами или добавляет один-два предмета (или изображения). Дети открывают глаза и называют, какие произошли изменения.

«Цепочка»:

Ученик называет один предмет мебели (или помещение), другой ученик повторяет это слово и добавляет своё – тоже название предмета мебели (или помещения) и т. д.

«Новоселье у Буратино»:

Педагог сообщает детям, что Буратино получил новую квартиру и надо помочь ему её обставить. Учащиеся выбирают мебель для каждого помещения квартиры (из набора кукольной мебели или из рисунков), называют каждый предмет мебели и рассказывают о его назначении.

«Найди ошибку»:

Педагог предлагает детям внимательно послушать и посмотреть на табличку с надписью, как он или какой-нибудь сказочный персонаж (например, Незнайка) будет называть помещения (или предметы мебели). При этом намеренно допускаются ошибки (например, вместо «стул» говорится «стол», а показывается картинка – стул). Дети должны найти ошибки и исправить их.

**Тема: Питание.**

«Посмотри и запомни»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с продуктами питания.

«Чего не стало?»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с продуктами питания.

«Что изменилось?»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с продуктами питания.

«Цепочка»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с продуктами питания.

«Кто больше назовёт (или запишет) продуктов?»:

Можно проводить как соревнование между отдельными детьми и между группами детей (между бригадами, командами), между мальчиками и девочками.

«Найди ошибку»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с продуктами питания.

«Волшебный мешочек»:

1. Дети рассматривают и называют продукты, которые лежат на столе (овощи, фрукты, хлебобулочные изделия, конфеты и др.). Затем эти продукты помещаются в мешочек. Дети по очереди отгадывают по одному продукту из «волшебного мешочка», определяя его на ощупь;
2. Дети предварительно не рассматривают продукты, которые находятся в «волшебном мешочке». Нащупав в мешочке какой-нибудь продукт, ученик называет его и после этого достаёт из мешочка. Дети отмечают, правильно ли их товарищ назвал продукт;
3. Ученику предлагается найти среди продуктов в «волшебном мешочке» заданный продукт (например: «Достань морковь», «Найди и достань из мешка сушку»);
4. Педагог, опустив руку в мешок и нащупав один из продуктов, рассказывает детям о нём. Описанный продукт достаётся, если дети узнают его по описанию. Устное описание сопровождается письменным. У педагога заранее заготовлены таблицы.

«Магазин»:

Наборное полотно – словно полки магазина (две-три полки). На каждой полке размещены продукты.

Детям предлагается назвать продукты, которые продаются в этом магазине (например: «Сколько полок в магазине?», «Что находится на нижней (верхней) полке?», «Сколько яблок в магазине?», «На какой полке они лежат?» и т. п.).

Потом педагог сообщает, что в магазин приходил какой-либо игровой персонаж и купил некоторые продукты. При этом часть рисунков незаметно прячется. Дети должны внимательно посмотреть на «прилавки» и сказать, что купил этот персонаж в магазине.

Усложнённый вариант игры: продукты, которые остались в магазине после посещения героя, меняются местами на своей полке или помещаются на другие полки.

Игра может продолжаться до тех пор, пока покупатели не раскупят все товары. Роли покупателей могут выполнять и сами дети.

«Четвёртый лишний»:

Педагог предлагает детям выбрать три изображения продуктов + одно изображение посуды (или другой группы предметов); три изображения, например, молочных продуктов + одно изображение мясного продукта и т.д.

В данной игре можно использовать натуральные продукты, муляжи, изображения, слова (усложнённый вариант).

«Наведи порядок»:

В этой игре также могут использоваться как натуральные продукты, муляжи и изображения, слова. Предлагаем игру на примере картинного материала.

На наборном полотне (на доске или у каждого ученика на парте) находятся в беспорядке рисунки двух (или более) групп предметов.

1. Педагог предлагает детям поделить рисунки на группы, определив при этом количество групп, назвав эти группы и обозначив, в какую сторону надо поставить (положить) рисунки каждой группы (например: «Разложите рисунки на две группы – продукты и посуда. Слева поставьте (положите) рисунки, которые относятся к продуктам, справа – к посуде»);
2. Педагог определяет только количество групп, на которые надо поделить рисунки, не называя их. После выполнения дети рассказывают, почему одни рисунки разместили вместе слева, а другие выделили в отдельную группу справа (может быть и три-пять групп, например, при делении продуктов на молочные, мучные, мясные, овощи, фрукты);
3. Учащимся предлагается самостоятельно поделить имеющиеся рисунки на группы (без определения педагогом групп и их количества);
4. Среди рисунков двух групп предметов (например: продуктов и посуды; овощей и фруктов) находится рисунок третьей группы. Дети не должны отнести его ни к одной группе.

«Не ошибись!»:

1. Педагог предлагает детям выбрать из набора рисунков только те, которые относятся к продуктам (или какой-либо группе продуктов);
2. Педагог называет слова, показывает изображения и предлагает детям хлопать в ладоши, когда произносится слово-название и показывается изображение продукта (или только продуктов какой-либо группы);

«В магазине»:

1. На столах-прилавках «магазина» размещены продукты по группам (либо их изображения, либо названия на доске). Педагог предлагает учащимся по набору продуктов определить каждую группу и положить соответствующие таблички с названиями на столы (или разместить их на доске). Как дополнительное задание можно предложить детям дополнить каждую группу соответствующими продуктами (натуральными, их изображениями или названиями);
2. В каждой группе продуктов имеется один лишний продукт из другой группы (например, среди молочных продуктов - колбаса). Дети должны определить, какой продукт «заблудился» и помочь ему найти свою группу («семью»);
3. На столах или на доске расположены таблички с названиями групп продуктов. Дети должны разместить продукты (натуральные, либо их изображения, слова-названия) в соответствующей группе. Это может осуществляться несколькими способами:

дети размещают предлагаемые им продукты (натуральные, муляжи, изображения) соответственно группам: «Какие продукты относятся к этой группе?». Педагог может называть продукты, а дети определяют, к какой группе они относятся;

после размещения в каждой группе двух-четырёх продуктов педагог может предложить детям продолжить выполнение задания, ответив на вопрос: «Какие продукты этой группы вы ещё знаете?» или «Какие ещё молочные продукты вы знаете?».

Эта игра может проводиться как игра-соревнование.

«Назови слово»:

1. Игра проводится как соревнование между группами детей. Педагог предлагает назвать предметы определённой группы (например: продукты; мясные продукты; овощи). Каждая группа по очереди называет по одному предмету. Слова не должны повторяться. Если какая-либо группа детей не назвала слова, она пропускает ход. Игра продолжается, пока называются слова. В конце подсчитывается. Сколько предметов назвала каждая группа учащихся;
2. Педагог называет обобщающее слово определённой группы продуктов, а дети, к которым он обращается, называют предмет названной группы (например: «Продукты!» - «Сыр, хлеб»; «Молочные продукты!» - «Молоко, кефир»). Или наоборот: педагог называет продукт, а ребёнок к которому он обращается, определяет группу, к которой относится названный продукт. Игра может проводиться с помощью мяча: отвечает тот ученик, которому бросили мяч;
3. В процессе игры педагог меняет задания: называет то обобщающее слово, то отдельный продукт какой-либо группы.

«Найди такой же предмет»:

1. Педагог называет обобщающее слово, а дети выбирают из набора соответствующий рисунок или все рисунки названной группы;
2. Педагог показывает изображение какого-нибудь продукта. Детям предлагается найти рисунок (либо все рисунки) той же группы предметов (например, продуктов или продуктов определённой группы) и показать или поставить рядом с рисунком, который показывал педагог. Потом педагог спрашивает детей, каким обобщающим словом можно назвать предметы, изображённые на рисунках.

«Найди ошибку»:

1. Педагог предлагает детям внимательно послушать Буратино и сказать, правду он говорит или нет (например: «Хлеб, колбаса, сыр, масло – это посуда», «Морковь, огурец, свёкла – это молочные продукты»);
2. Буратино неверно выполняет задание «Четвёртый лишний». Дети должны найти и исправить ошибки;
3. Буратино неверно выполняет задание «В магазине» (например: неправильно размещает таблички с названиями групп продуктов; неверно наполняет продуктами предложенные группы).

**Тема: Одежда.**

«Одень-ка!»:

Для игры нужны куклы и наборы кукольной одежды (можно использовать вырезанные из бумаги материалы):

* Учащимся предлагается одеть куклу в называемую педагогом одежду.
* Учащимся предлагается одеть куклу по своему усмотрению. А потом назвать надетые на неё предметы одежды.

«Что лишнее?»:

Среди четырёх-пяти предметов одежды находятся три-четыре предмета одного наименования и один – другого (например: три платья и один сарафан; три куртки и один плащ; трое брюк и одни шорты). Педагог просит исключить из группы неподходящий к остальным предмет и объяснить, почему он к ним не подходит.

«Показ мод»:

Дети называют одежду, надетую на куклах или на детях (можно использовать рисунки, кукол из бумаги).

«Посмотри и запомни»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с предметами одежды.

«Чего не стало?»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с предметами одежды.

«Что изменилось?»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с предметами одежды.

«Найди ошибку»:

По аналогии по теме: «Жилище», только с предметами одежды.

«Магазин»:

По аналогии по теме: «Питание», только с предметами одежды.

«Покупка одежды»:

Ребёнку предлагается купить в «магазине» одежду для занятий спортом (праздничную, повседневную и др.).

**Тема: Обувь.**

«Встань-ка!»:

1. Педагог называет какую-либо обувь, а дети, у кого на ногах есть такая обувь, должны встать.
2. На доске размещены надписи-наименования обуви. Детям нужно определить, обувь какого наименования находится у них на ногах, и встать.

«Кто что купил?» («Что купили?»):

Педагог сообщает детям, что некоторые персонажи (например, лиса, медведь и заяц) «купили» себе обувь. Эти покупки находятся в предъявленной группе обуви (могут быть натуральные образцы либо изображения). перед персонажами ставятся пустые коробки для обуви с надписями (например: «сапоги», «тапочки», «ботинки»). Дети должны найти и положить в коробки обувь, которую купили эти персонажи.

«Показ мод»:

Называние детьми обуви, надетой на куклах или на детях (можно использовать рисунки).

«Выставка обуви»:

Педагог предлагает детям посмотреть на выставку обуви (могут использоваться натуральные образцы либо их изображения). Затем дети отворачиваются и называют обувь, которую они видели на выставке. Называть может один ученик, а остальные его дополняют, если он что-либо не назвал; или же каждый ребёнок называет по одному наименованию обуви. Пока не будут названы все.

«Магазин»

По аналогии по теме: «Питание», только с обувью.

«Покупка обуви»:

Ребёнку предлагается «купить» в «магазине» обувь для спортивных занятий или домашнюю и т.д.

«Найди своё место»:

На полу раскладываются несколько гимнастических обручей (по количеству видов обуви) или выкладываются окружности ленточками (например, четыре обруча, если проводится игра на классификации обуви по материалу изготовления). Возле каждого обруча размещаются таблички с надписями-названиями видов обуви (например: «кожаная», «резиновая», «текстильная», «валяная»). Детям нужно определить, к какой группе относится их обувь и встать в соответствующий круг.

«Помоги выбрать обувь»:

Воспитанники должны помочь каким-либо игровым персонажам (это могут быть мальчик и девочка) выбрать из группы обуви (могут быть изображения) спортивную обувь или домашнюю. Эта игра может использоваться при изучении любых видов обуви.

**Тема: Транспорт.**

«Что лишнее?».

«Чего не стало?».

«Что изменилось?».

«Выставка машин», «На стоянке».

«Цепочка».

«Назови слово».

«Наведи порядок».

«Найди ошибку».

«Транспорт»:

1. Педагог называет какую-нибудь машину (например, автобус). Дети среди своих карточек находят соответствующую и показывают её.
2. Педагог даёт описание машины, но не называет её (например: «Эта машина перевозит письма, посылки»). Дети должны назвать рисунок или показать её рисунок.
3. Педагог показывает рисунок машины. Дети сигнальной карточкой определённого цвета (белого, синего или коричневого) сообщают, где работает эта машина (в воздухе, на воде или на земле). «Сигналами» можно обозначать также и другие виды транспорта: изображение человека – пассажирский транспорт, мешок – грузовой.
4. Дети выбирают из набора рисунков машин только те, которые работают на воде (на земле, в воздухе), которые перевозят людей, грузы.

**Тема: «Торговля».**

«Завезём товары в магазины»:

Предварительная работа. Педагог размещает на доске изображения витрин магазинов и предлагает воспитанникам по витринам определить названия этих магазинов. Дети выбирают из набора табличек нужные и размещают их над соответствующими витринами. Затем выбираются и располагаются возле названий условные обозначения этих магазинов – книга. Платье и т. п. Затем педагог предлагает детям назвать, какие товары можно купить в каждом из этих магазинов.

1. На доске располагается: названия магазинов, витрины, условные обозначения. Возможны варианты – любые два или один из названных трёх элементов.

У детей находятся картинки с изображениями различных предметов, которые продаются в данных магазинах. Воспитанникам необходимо «завезти» товары в соответствующие магазины – прикрепить картинки под названием (витриной, условным обозначением) магазина.

Вместо картинок можно использовать названия товаров на табличках, натуральные предметы, муляжи.

1. Среди имеющихся у детей картинок находятся и такие, которые в перечисленных магазинах не продаются.
2. У детей есть наборы картинок товаров (или их названий на табличках). Детям раздаются «магазины»: это могут быть названия магазинов на табличках или альбомные листы с написанным вверху каждого листа названием магазина. Из имеющегося набора «товаров» (картинок или названий предметов) воспитанники должны выбрать и «завезти» в предложенные им «магазины» товары: разместить на соответствующих альбомных листах либо под табличкой – названием магазина.

Задания могут быть одинаковыми для всех детей – предлагаются одни и те же магазины и наборы товаров – а могут и различаться - предлагаются разные магазины либо разные наборы товаров к одним и тем же магазинам. Например, для магазина «Одежда», у одного ребёнка в наборе картинок (или слов) могут быть платье, брюки, пальто, у другого – сарафан, майка, куртка, у третьего – платье, шуба, шорты.

«Где это можно купить?»:

Педагог называет предметы (или показывает натуральные предметы, муляжи, картинки), а дети говорят, в каком магазине их можно купить (или показывают табличку с названием магазина или его витрину, или условное обозначение).

«Что здесь можно купить?»:

1. Педагог показывает детям изображение магазина (табличку с названием, витрину или условное обозначение) или называет его, а учащиеся показывают рисунки тех предметов (или называют их), которые можно купить в этом магазине.
2. Педагог начинает предложение, а дети должны его дополнить словами-названиями товаров, которые можно купить в данном магазине (например, «Мама купила в хлебном магазине …», «Папа купил в цветочном магазине …», «Женя купил в магазине игрушек …», «Бабушка купила в овощном магазине …»).

«Виды магазинов»:

В классе сконструировано несколько магазинов (на столах, стульях). Например: развешана или разложена одежда детей – магазин «Одежда»; расставлены книги – магазин «Книги»; выставлены игрушки – магазин «Игрушки»; лежат печенье, сушки, хлеб, батон – магазин «Хлеб».

1. Детям нужно по набору товаров определить название магазина и разместить там соответствующую табличку. Затем можно предложить учащимся назвать. Какие ещё товары можно купить в данном магазине; дополнить выставку товаров в каждом магазине натуральными предметами – ручками, книгами, игрушками, шапкой или их картинками.
2. В каждом «магазине» есть предмет, не соответствующий товарам, продающимся в таком магазине. Дети должны найти неверно завезённые в магазины товары и вернуть их на место.

«Найди ошибку»:

Перепутаны витрины магазинов и их названия; названия магазинов и их условные обозначения; названия и размещённые в них товары; среди товаров есть не соответствующие виду магазина (например, в «Продуктах» - платье, в «Обуви» - канцелярские товары). Дети должны найти и исправить ошибки.

При проведении дидактических игр с детьми со сложной структурой дефекта на уроках социально-бытовой ориентировки мы рекомендуем педагогам:

* чётко ставить задачи, которые необходимо решить с помощью игры;
* использовать дидактические игры на любом этапе изучения темы;
* использовать в дидактических играх на занятиях: натуральные предметы, игрушки, муляжи, модели, картинки, а также вербальный материал: слова, фразы, предъявленные на табличках;
* игровые действия или игровые элементы могут и должны быть разнообразными:

- манипуляции с предметами, игрушками, моделями, картинками, табличками со словами, фразами: подбор; выбор; раскладывание по группам;

соотнесение предметов с изображениями, изображений с названиями; узнавание на ощупь;

- поиск и показ (предметов, изображений, слов);

- графические действия: подчёркивание, зачёркивание, вычёркивание, обведение, дорисовывание, запись слов;

* осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход к учащимся с использованием в одной и той же игре:

1. Разных материалов. Например, одному ребёнку даны натуральные предметы или игрушки, другому – картинки, третьему – записи слов.
2. Одного и того же материала, но с отличием способа подачи материала.

Например, материал названия предметов – может предъявляться по разному:

слова, записанные на отдельных табличках (ребёнок имеет возможность манипулировать ими);

слова, записанные на листе бумаги, на доске (ребёнок осуществляет выполнение задания без возможности манипулировать записями слов);

слова, произносимые педагогом.

1. Одинаковых материалов и способов их предъявления, но разными игровыми действиями с ними. Например: с использованием ряда натуральных предметов, игрушек или картинок можно предлагать ребёнку такие игровые действия:

убрать лишний предмет;

показать лишний предмет;

назвать лишний предмет.

Если в качестве материала – названия предметов, записанные на доске, то можно предложить такие действия:

зачеркнуть лишнее слово;

подчеркнуть лишнее слово;

обвести лишнее слово;

стереть с доски лишнее слово.

1. Разных формулировок задания. Формулировка задания может содержать в себе различной степени подсказку, помощь.

Виды заданий: разложить картинки на две группы: продукты и посуда (педагог при этом определяет (подсказывает) детям количество групп и какие это группы);

разложить эти картинки на две группы (подсказка сокращается, так как не указываются названия групп предметов);

разложить эти предметы на группы (подсказка отсутствует).