муниципальное казенное общеобразовательное

учреждение «специальная коррекционная школа» №107

города Новосибирска

ПАСПОРТ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК»

Подготовила:

Учитель начальных классов

1 категории

Ветошкина Мария Владимировна

НОВОСИБИРСК 2020

***Дидактическая игра «Волшебный мешочек» - авторское пособие Ветошкиной***

***Марии Владимировны, учителя МКОУ С(К)Ш №107,***

***Кировского района.***

***Образовательная область*** - Познавательное развитие.

***Актуальность***

Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка с ОВЗ. Они расширяют представление об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), различать их, а

также устанавливать простейшие взаимосвязи. Дидактические игры с правилами

заняли должное место среди методов обучения и воспитания детей. С помощью

игр выявляются индивидуальные особенности детей. Дидактические игры для

детей с ОВЗ позволяют не только узнать что-то новое, но и применить

полученные знания на практике. Несомненно, такие навыки станут основой

дальнейшего успешного обучения, развития важных интегративных качеств:

любознательный, активный, эмоционально-отзывчивый, способный решать

интеллектуальные задачи, способный управлять своим поведением и планировать

свои действия. Ценность дидактической игры заключается в том, что они создаются

в развивающих целях. Благодаря их использованию можно добиться более прочных

и осознанных знаний, умений и навыков. Дух соревнования ускоряет умственные

процессы, рождает познавательную активность, ведет к эмоциональным

переживаниям, развивается сообразительность.

***Цель:***

Формирование у детей умственных способностей, развитие самостоятельности

в организации всех видов дидактических игр.

***Задачи:***

- формировать интерес к дидактическим играм;

- развивать умение играть по правилам, соблюдая норму поведения;

- развивать умение выполнять роль ведущего в игре;

- создавать условия для самостоятельного выбора детьми игры;

- вызывать положительный эмоциональный отклик на результат игры;

**Дидактическая игра «Крестики – нолики»**

Данную дидактическую игру я разработала для детей с ОВЗ, изготовила я

её из фетра.

**Цель игры:** создать условия для развития познавательных способностей у учащихся (внимание, память, логического и творческого мышления)

**Задачи:**

- содействовать пробуждению желания и стремления к деловому сотрудничеству со

сверстниками;

- развивать познавательный интерес к предметам;

- снятие эмоционального напряжения.

**Оборудование**:

- игровое поле;

- крестики и нолики.

**Правила игры:**

Участвуют два игрока. Игроки по очереди ставят знаки (крестики и нолики) на

игровое поле. Побеждает игрок, которому удастся во время игры выстроить в один

ряд (по горизонтали, вертикали или диагонали) три свои знака. Если игрокам не

удаётся выстроить три свои знака подряд, то игра повторяется вновь и признаётся

ничья. В этом суть игры «Крестики-нолики»

Игру можно использовать при викторине. Тогда участниками будут две команды.

Каждой команде задаётся вопрос, при правильном ответе, команда помещает

на игровое поле свой знак (крестик или нолик). Выигрывает та команда, которая

сумеет на игровом поле выстроить ряд (по горизонтали, вертикали или

диагонали). Если командам не удаётся выстроить три свои знака подряд, то

побеждает та команда, у которой больше знаков на игровом поле.

**Дидактическая игра «Мемори» (Собери пару)**

**Цель игры:** развивать зрительную память, внимание, логическое мышление,

мелкую моторику пальцев рук, умение ориентироваться в пространстве.

**Оборудование:**карточки из фетра, одна сторона однотонная, одинакового цвета,

на другой стороне парные насекомые.

**Правила игры:**Все карточки перемешиваются и в начале игры раскладываются

рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Дети по очереди открывают две

карточки, если они совпали, то участник забирает их себе. Если нет, то карточки

возвращаются на место лицевой стороной. Ход переходит другому участнику.

Выигрывает тот, кто больше собрал карточек.

Второй вариант данной игры (желательно количество участников - 2). Каждому

игроку даётся по две карточки, остальные выкладываются лицевой стороной вниз.

Участники по очереди их переворачивают и ищут свою карточку. Если игрок

находит свою картинку, то забирает её себе, если нет, то кладёт карточку на место.

Выигрывает тот, кто собрал нужные карточки.

**Дидактическая игра «Три в ряд»**

**Цель игры:** создать условия для развития познавательных способностей у учащихся

(внимания, памяти, логического и творческого мышления)

**Задачи:**

- Закреплять умение различать понятия «вертикально», «горизонтально» и «по

диагонали»;

- Овладевать логическими операциями;

- Формировать и совершенствовать у детей пространственные представления;

- Развивать мыслительные операции: память, мышление, внимание;

- Способствовать развитию мелкой моторики рук, памяти и речи детей.

**Оборудование:**

Игровое поле, кружочки из фетра трёх цветов (красные, жёлтые, оранжевые), на

каждом кружочке пришиты котята.

**Правила игры:**

Участвуют два игрока. Игроки по очереди ставят кружочки на игровое поле.

Побеждает игрок которому удаётся во время игры выстроить в один ряд (по

горизонтали, вертикали и диагонали) три свои фишки. Если игрокам не удаётся

выстроить три свои фишки подряд, то игра повторяется вновь и признаётся ничья.

Игру можно использовать при викторине. Тогда участниками будут две команды.

Каждой команде задаётся вопрос, при правильном ответе команда помещает на

игровое поле свою фишку. Выигрывает та команда, которая сумеет на игровом поле

выстроить ряд (по горизонтали, вертикали, диагонали).

