

Игра «Найди пару»

Форма проведения: подгрупповая, групповая.

Целевая аудитория: обучающиеся 6, 7 класса с интеллектуальными нарушениями (Вариант 1).

Цель игры: закрепление представлений о правильном написании словарных слов у обучающихся 2-4 класса с интеллектуальными нарушениями (Вариант 1) в рамках программного материала по предмету русский язык.

Какие коррекционно-развивающие задачи решает логопед, используя данную игру на занятиях?

Использование данной игры позволяет учителю-логопеду: закрепить у участников целевой группы представление о словарных словах, о словах синонимах, уточнить и активизировать словарный запас детей данной категории. А также в процессе игровой деятельности развивать у обучающихся 6,7класса с интеллектуальными нарушениями (Вариант 1) коммуникативные навыки, основные функции мышления (анализ, синтез), зрительное внимание.

В наборе: игровое поле – 2 части (Приложение 3), карточки «Словарные слова» 1 уровень сложности – 12 штук (Приложение 2), карточки «Слова Синонимы» 2 уровень сложности – 12 штук (Приложение 1), разноцветные фишки – 24 штуки (Приложение 4).

Игра предполагает 2 уровня сложности.

Количество игроков: от 2 до 4 человек.

1 уровень (упрощенный).

Ход игры: ведущий (учитель-логопед, ученик) открывает карточку с изображением, игроки ищут на игровом поле слово, которое обозначает то, что изображено на карточке) и ставят на него свои фишки, кто первым ставит фишку, тот забирает карточку. Например, ведущий открыл карточку со словом АВТОМОБИЛЬ, участник ищет слово МАШИНА на игровом поле, ставит на него фишку.

Игра заканчивается, когда на поле не осталось ни одной карточки. Побеждает тот игрок, который набрал большее количество карточек.

Плюсы игры: не требует долгих приготовлений, способствует формированию положительного отношения к логопедическим занятиям.

2 уровень

Ход игры: ведущий (учитель-логопед, ученик) открывает карточку со словом, игроки ищут на игровом поле слово – синоним к слову, которое написано на карточке, ставят на него свою фишку, кто первым поставил фишку, забирает себе карточку. Например, ведущий открыл картинку с изображением машины, участник ищет слово МАШИНА на игровом поле, ставит на него фишку.

Игра заканчивается, когда на поле не осталось ни одной карточки. Побеждает тот игрок, который набрал больше карточек.

Плюсы игры: не требует долгих приготовлений, способствует формированию положительного отношения к логопедическим занятиям.

ИЗВИНИТЕ

РЕМЕНЬ

ДИАЛОГ

КОСТЁР

ЖЮРИ

ЛИЛОВЫЙ

АВТОМОБИЛЬ

БЕЧЁВКА

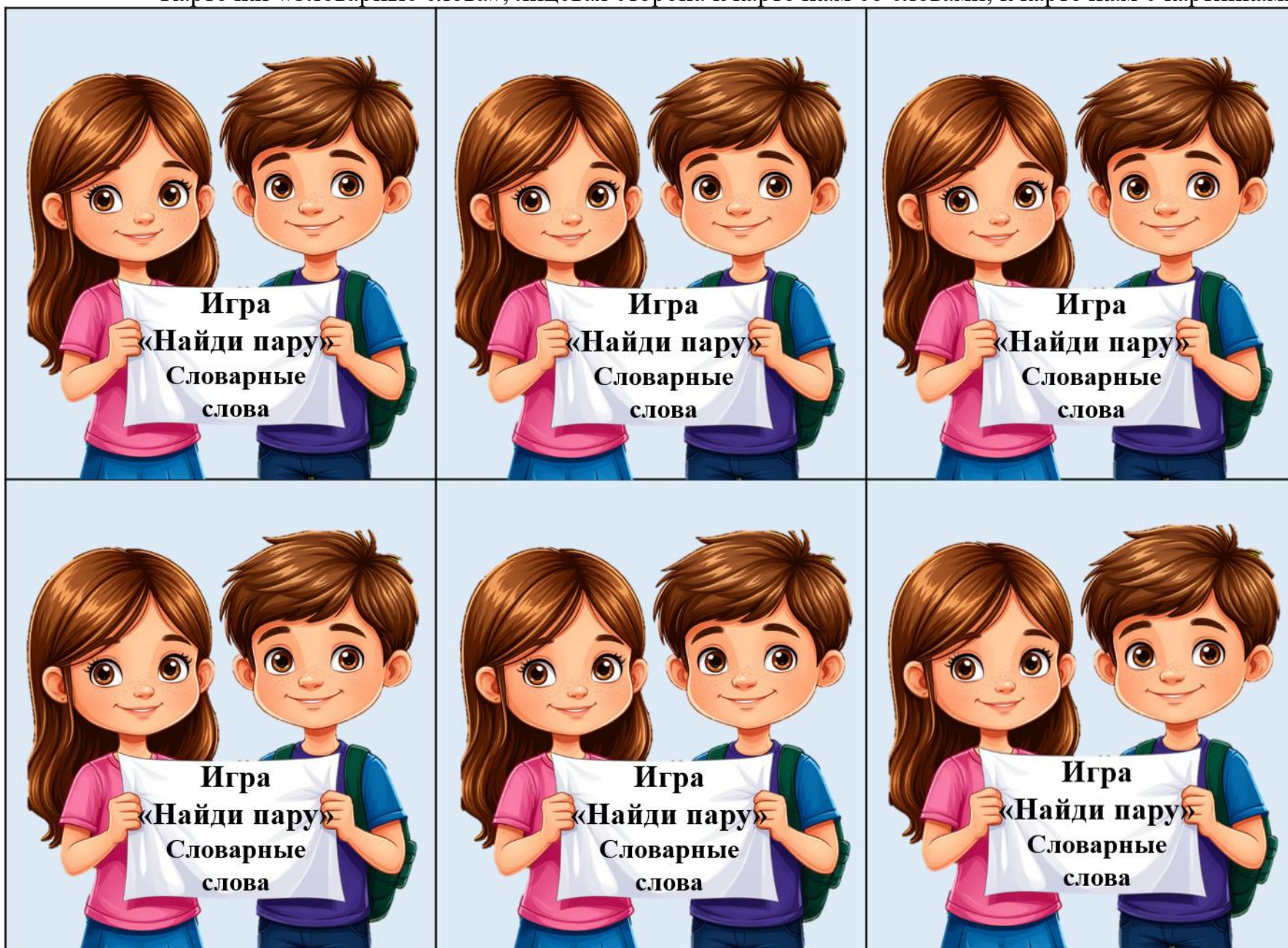
СОКРОВИЩА

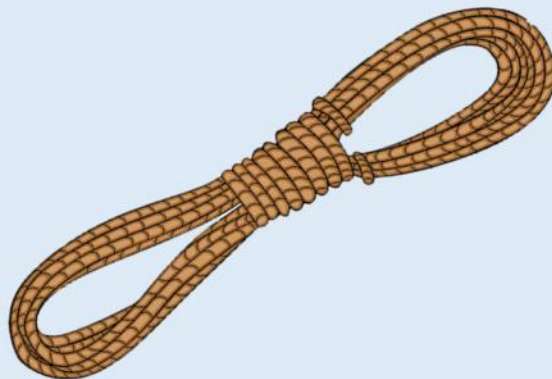
КОРЗИНА

КОЛПАК

ШОФЁР

Карточки «Словарные слова», лицевая сторона к карточкам со словами, к карточкам с картинками







ШАПКА ВОДИТЕЛЬ
МАШИНА
КЛАД ПРОСТИТЕ
ВЕРЁВКА

ОГОНЬ ПОЯС

СУДЬИ РАЗГОВОР

СИРЕНЕВЫЙ

ЛУКОШКО

