**ІНКЛЮЗИВНЕ НАВЧАННЯ**

Ігри

з використанням коректурних таблиць

для розвитку пізнавальної діяльності

*Гра «Що до чого підходить»*

Можуть грати четверо - шестеро дітей. Із набору карток на столі дитина обирає будь-яку і накриває ту картинку на таблиці, яка пов'язана з нею логічним зв'язком: пір'ячко - лебідь, бо в лебедя є пір'я; банани - слон, бо вони також з Африки; сир - миша, бо вона їсть сир тощо.

*Гра «Загадкові знаки»*

Гру можна використовувати як на занятті, так і в позакласній діяльності. Попередньо вихователь обговорює з дітьми картки з символічними позначками, домовляючись між собою, які з ознак ці картки позначатимуть. Скажімо:

•  круглу форму позначатиме м'яч, прямокутну — зошит, трикутну — прапорець;

•  жовтий колір — курча, зелений — листок, червоний — вишня;

•  великий розмір — хмарочос, маленький — одноповерховий будиночок. Потім вихователь пропонує дітям знайти на таблиці картинку за сукупністю ознак. Наприклад, діти одержують картки із зображеннями м'яча, курчати і хмарочоса. Тож мають знайти на коректурній таблиці відповідний об'єкт — круглий, жовтий, великого розміру (гарбуз).

Як ускладнення можна запропонувати аналогічне завдання на основі протиставлення: «Круглий, але не сонце, барвистий, але не веселка».

*Гра «Відшукай будиночок»*

На столі — картки із зображеннями різних видів житла. Діти по черзі обирають картку і накривають нею відповідне зображення тварини чи птаха на коректурній таблиці. Доречно пропонувати дітям складати речення за результатом розв'язання завдання, скажімо: «Слон живе у джунглях». Як ускладнення можна запропонувати дітям картки не із зображенням, а зі словом, що його позначає: барліг, нора, лігво, печера. Перед грою вихователь зачитує дітям надпис на картці.

*\Гра «Порівняй за величиною»*

Гру можна проводити і на занятті, й під час самостійної пізнавальної діяльності дітей. Для гри знадобляться картки з цифрами або смужки різної довжини (геометричні фігури різного розміру).Вихователь пропонує дітям розкласти цифри чи смужки на коректурній таблиці так, щоб позначити закономірність — від найбільшого до найменшого; від найвищого до найнижчого, від найширшого до найвужчого. *Мовленнєво-творча гра* *«Складаємо історію за картинками»* Гра сприяє розвитку фантазії, активізації мовлення, логічного мислення, дає дітям змогу встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, утворювати сюжетні лінії на основі опорних слів. Для гри дітей доцільно об'єднати у невеличкі під-групи по 4 —6 осіб, кожна з яких одержує картку із вказаними номерами картинок з коректурної таблиці й запропонованим алгоритмом розповіді. Вихователь пропонує членам команди за відведений час скласти історію, домовившись між собою, в якій послідовності її розповідатимуть та з якого слова розпочинатимуть. Після виконання завдання вихователь може запропонувати намалювати чи записати складену історію (або лише її план). Варіант добору картинок з опорними словами та структурно-логічних схем розповідей може бути таким:

•  Був собі... •  Одного разу...

•  Раптом... •  А тут... •  І тоді.