

## РЕЦЕНЗИЯ

на дидактический материал по учебному предмету «Письмо и развитие речи» для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) для 6-9 классов ГБОУ общеобразовательной школы № 59 г. Краснодара, составленная учителями: Бобровниковой Н.М., Биченковой В.М., Жук И.П., Шмаль И.А.

Дидактический материал для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) для 6-9 классов составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Дидактический материал подобран в соответствии с возрастными и типологическими особенностями умственно отсталых обучающихся, влияющих на возможность освоения такими детьми учебных знаний, умений и навыков. С учетом этих особенностей предполагается реализации дифференцированного подхода к организации процесса во внеурочной деятельности учащихся с интеллектуальными нарушениями.

Содержание дидактического материала позволяет создавать учебные ситуации в форме игровой деятельности, в которой возможно формирование базовых учебных действий, уровень овладения которыми зависит в тяжести имеющихся нарушений психического развития.

Содержание дидактического материала соответствует ее целевому назначению, прослеживается логика разноуровневых заданий по русскому языку. Структура содержания дидактического материала соответствуют требованиям федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

С учетом изложенного выше можно рекомендовать использование дидактического материала во внеурочной деятельности по русскому языку для 6-9 классов обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

Доцент кафедры  
дефектологии и специальной психологии  
ФГБОУ ВО «КубГУ»

Кузма Л.П.

17.05.2021

Подпись Кузмы Л.П. заверяю:  
секретарь факультета педагогики,  
психологии и коммуникативистики  
ФГБОУ ВО «КубГУ»



государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Краснодарского края специальная (коррекционная) школа №59 г. Краснодара



Директор школы №59  
г. Краснодара  
от «17» мая 2021 г.  
Трофименко

**ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ  
ПО ПИСЬМУ И РАЗВИТИЮ РЕЧИ  
для обучающихся с умственной  
отсталостью (интеллектуальными  
нарушениями)**



Составители: Бобровникова Н.М.,

Биченкова В.М.,

Жук И.П.

г. Краснодар 2021 г.

*Без педагогической игры невозможно увлечь ученика в мир знаний и  
Прекрасных переживаний, сделать их активными участниками и  
творцами урока.*

*Ш.А. Амонашвили.*



**ИГРА**, наряду с трудом и учением, один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Обучение должно быть развивающим, обогащать ребёнка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности. Соответственно, должны претерпеть изменения способы, средства и методы обучения и воспитания детей коррекционной школы. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания детей, в частности, дидактические игры.

**ЦЕЛЬ:** Игры оказывают положительное влияние на развитие речевой активности обучающихся, воздействуют на их познавательную деятельность, повышают интерес к предмету, улучшают работоспособность, память обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

\_\_\_\_\_ заинтересовать ребёнка с умственно отсталостью (с интеллектуальными нарушениями) своим предметом, создать условия для повышения учебной мотивации и усвоения изучаемого материала. Успех в развитии ребенка, формирование его мышления, внимания, памяти, речи, зависит в первую очередь от организации познавательной деятельности на уроке. Игра - идеальная возможность для **достижения учебных и воспитательных целей** детей с умственной отсталостью. В игровой деятельности раскрывается индивидуальность ребенка, формируются чувства коллективизма и взаимопомощи, развиваются творческие способности детей. Через игру ребенок познает мир и самого себя, учится анализировать, обобщать, сравнивать. Наглядность, "преподнесенная" в игровой форме, способствует конкретизации изучаемого материала, что отвечает психологическим особенностям обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

Когда учиться интересно, легко учиться, хочется учиться, радостно учиться. А счастливого ребенка легче учить и воспитывать, легче развивать его духовный потенциал, растить творца.

Школьное детство должно стать "золотой порой", а не утомительным, скучным сидением за партой без огонька и без вдохновения. Учеба - серьезный труд. И задача учителя сделать этот труд интересным и занимательным, так как интерес вызывает удивление, будит мысль, вызывает желание понять явление.

## Игра :ка:метод

Психологи определяют игру как ведущую деятельность на уроках письма и развития речи в коррекционной школе. В ней ребенок активизируется как личность, через игру познает мир. Для обучающихся с интеллектуальными нарушениями роль ведущей деятельности переходит к учению, к учебной деятельности. Но игра продолжает занимать большое место.

Игра и учеба - это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Н. К. Крупская справедливо заметила, что <<переходт игры к серьезным занятиям слишком резок между ними получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы>> в качестве таковых и выступают дидактические игры, игровые методики которых применяются главным образом на уроках в коррекционной школе. Дети любят игру, но материал по русскому языку далеко не всегда удобен для игрового оформления.

В последние 20 лет внимание к игровым методикам существенно повысилось. Новые издания учебников выходят в сказочном оформлении, сама грамматика в них предстает перед детьми как принцесса Грамматика, и дети отправляются в путешествие по океану Словари, а слово *реченька*, оказывается, происходит от корня *речь* - ведь *реченька* :JСурчит. Путешественники ночуют на берегу моря Глаголов, блуждают в лесу Прилагательных... Сказочная аллегория, метафоризация облегчают усвоение сложных абстракций, но они же уводят детей от строгих научных понятий.

Игры в школе должны быть дидактическими, т.е. вести школьников по пути познания, развития. Рассмотрим их функции.

Первая, простейшая функция - облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и пр.

Вторая функция - <<театреализации>>учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например вымышленных персонажей - Незнайки и Знайки, Буратино или Алисы из Страны чудес... Артистические приемы используются в ролевых диалогах и в чтении по ролям, в инсценировании басен, сказок, в составлении силами самих учащихся различных упражнений, задач и даже в составлении страниц предполагаемого учебника.

Третья функция - соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству. Простейший вариант - <<ктопервый решит задачу, проверит орфограмму>>и пр.; <<придуматьпредложение: чье предложение лучше?>>и т.п. Но от этих простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к литературному творчеству, к соревнованию в качестве и глубине знаний.

Названные три функции игры представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. Это высшая ступень - от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Для школьников с ОВЗ игра – это прощание с розовым детством. Дети нуждаются в шутке, в ласке, в красоте. В игровой методике с наибольшей полнотой проявляется артистизм учителя, его чуткость и теплота.

Приведенные ниже дидактические игры представлены в виде интересных заданий, упражнений, картинок, занимательных сказок и рассказов. Все они подобраны из различных психолого-педагогических источников и являются иллюстрацией теоретического раздела по организации и методике проведения дидактических игр.

### *Дидактические игры.*

Предмет, который в школе именуется "Письмо и развитие речи", часто называется детьми в числе самых нелюбимых. Возможно, это связано с тем, что учебный материал требует довольно высокого развития способности анализировать и побуждает как бы даже "препарировать" живое явление, которое пронизывает всю жизнь ребенка, начиная с первых лет.

Язык присутствует в опыте детей в целостном виде, и к моменту, когда он становится предметом изучения в школе, у многих еще не сформировалась потребность расчленить его на составляющие элементы и установить соотношения между этими элементами - а именно этого и требует программа.

Известно, что прочно усваиваются только те знания, которые "добыты" самостоятельно. Иными словами, то, что ребенку просто сообщают, может пройти мимо его сознания, но то, до чего он додумался сам, его собственное открытие, остается навсегда. И для того, чтобы открытие состоялось, нужно суметь ненасильственно направить активность ребенка на анализ учебного материала. Его мыслительная работа должна проходить в наиболее естественной для этого возраста форме - "игре по правилам". Одним из условий выигрыша здесь является понимание и соблюдение правил игры. В нашем случае правило игры - это, как раз тот учебный материал, который требуется усвоить. Игры и упражнения разработаны на основе программы по русскому языку для обучающихся 5-9 классов коррекционной школы.

Использование дидактической игры в коррекционной школе имеет свои особенности:

Игра не должна быть простым упражнением с использованием наглядных пособий.

Игра не должна выпадать из общих задач урока. Должны учитываться психофизические особенности детей.

Обязательно должны подводиться итоги.

Игра возможна на всех этапах урока: при проверке и закреплении знаний учащихся, при изучении нового материала. Игры могут быть коллективные (принимает участие весь класс), групповые, индивидуальные.

Далее приведу примеры дидактических игр, которые использую в своей педагогической деятельности.

Игры, которые помогают мне подвести обучающихся к  
фбор.;н, улироф!кемь, урока:

Игра <<Третий лишний>>(6 класс):

- Найдите лишнее слово в каждой строчке.

Трава, дома, суббота.

Группа, пирог, берег.

Картина, класс, ракета.

Тема урока: <<Правописание слов с удвоенными согласными в корне>>.

Игра <<Третий лишний>>(6 класс):

- Найдите лишнее слово в каждой строчке.

Какой?, какое?, какого?

-ой, -ый, -о г о

-е г ое, -е

Тема урока: <<Родительный падеж имён прилагательных мужского и среднего рода>>.

Игра <<Исключи лишнее слово>>(6 класс):

- Найдите лишнее слово. Докажите свой выбор.

К папам, Аня, по сёстрам, учиться, ветер, у дома.

К папам, Аня, по сёстрам, ветер, у дома.

К папам, по сёстрам, ветер, у дома.

К папам, по сёстрам, у дома.

К папам, по сёстрам.

Тема урока: Окончания имён существительных множественного числа в дательном падеже.

Игра исключи лишнее слово (9 класс):

- Найдите лишнее слово. Докажите свой выбор.

Пятак, первый, десять, шестой, двадцать три.

Первый, десять, шестой, двадцать три.

Первый, десять, шестой.

Первый, шестой.

Тема урока: <<Порядковые числительные>>.

При проведении таких игр можно использовать презентации, записывать слова на доске, а лишнее зачеркивать или стирать.

Очень ребята активно работают при проведении <<Графических тестов>>.

Учитель читает обучающимся предложения, если ребята согласны с тем, что в них говорится, ставят напротив номера предложения, если не согласны. Один из обучающихся обязательно работает за закрытой доской на оценку. Обычно использую от 7 до 10 предложений.

Например, при изучении темы «Состав слова», для формулировки одной из тем составила следующий тест:

Мы изучаем тему «Части речи» **.А.**

Приставка, корень, суффикс - это части **слова.8**

Корень - главная часть **слова.8**

У родственных слов корни разные **.А.**

Приставка - часть слова, которая стоит перед корнем.8

Суффикс - часть слова, которая стоит после корня.8

Приставка и суффикс служат для образования новых **слов.8**

Затем обучающийся, который работал у доски, показывает классу свои ответы.

Учитель ещё раз читает предложения, а обучающийся объясняет свой выбор.

После проверки классу задаётся вопрос:

- Ребята, а о какой части слова мы сейчас не говорили? (окончание)

- Значит тема нашего урока...

-Тема урока «Окончание».

Далее ребята называют задачи урока.

Такие «Графические тесты» использую при проверке и закреплении изученного материала по всем темам курса.

### **Тема урока: Окончания имён прилагательных множественного числа в дательном и творительном падежах (6,7 классы)**

- Запишите имена прилагательные множественного числа в Д.п. и Т.п., вставляя при необходимости пропущенные согласные.

1 в. -в Д.п. И.п. 2в. - в Т.п.

Прекрас ..ные

Радос ..ные

Чудес ..ные

Мес"ные

Грус"ные

Ребята каждого ряда по очереди выходят к доске и выполняют задание. Обязательная проверка.

## Игры с использованием мяча.

Перед игрой учитель объясняет задание, например:

- Ребята, вы должны поставить существительное, которое я вам назову, во множественное число.

Учитель бросает каждому учащемуся мяч, называя слово.

1. <<Один - много>>.
2. <<Назови склонение>>.
3. <<Определи род существительных>>.
4. <<Одушевлённое или неодушевлённое>>.
5. <<Поставь в нужный падеж>>.
6. <<Кто больше>> и т.д.

Игру можно усложнить, если обучающиеся сами будут друг другу придумывать слова.

Результаты использования игр на уроках показали, что обучающиеся легче усваивают тот учебный материал, который подаётся в игровой форме. В процессе игровой деятельности учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках, что, несомненно, повышает качество знаний обучающихся по предмету, развивает речь, мышление и учебную мотивацию.

## Использование сигнальных карточек:

1 скл. 2 скл. 3 скл.

I спр. II спр.

M.p. Ж.p. Ср.p.

И.п., Р.п., Д.п., В.п., Т.п., П.рф..

Гласные буквы.

Парные согласные и т.д.

Задания:

1. Показываю иллюстрацию или слово - учащиеся определяют склонение или род.

2. Показываю слово или словосочетание - учащиеся определяют падеж и показывают нужную сигнальную карточку.

### 1. Игра-викторина: (7 класс)

Тема <<Личные местоимения>>



Мама пришла с работы и, увидев на столе посуду, спросила: <<Эти тарелки и чашки чистые?>> Таня ответила маме четырьмя местоимениями. Какими? (Они вы-мы-ты)

Какое местоимение нужно добавить и к какому местоимению, чтобы получились самые крупные овощи? (Ты-к-вы)

Какое местоимение составлено из двух предлогов? (О-на)

Какое местоимение превращается в союз, если прочесть его справа налево? (Он)

Какую букву и за какое местоимение надо спрятать, чтобы получилось название животного? (За-я-ц)

Какое местоимение одинаково читается слева направо и справа налево? (Оно)

### 1. Игра <<Пазлы>> (7 класс):

Учитель предлагает ребятам собрать пазл (расстриженное на несколько частей изображение любого животного). Учащиеся по очереди подходят к столу выбирают пазл, на обратной стороне которого написан вопрос, если на вопрос они отвечают правильно, то прикрепляют пазл на доску с помощью магнита. И так работа продолжается пока весь рисунок не будет собран.

Использование карточек с заданиями на распределение слов по правописанию:

*ТТДМДГИТе q,у;бЛУСТQМ {с пDMDЦЬЮ стрелоч,ек) забить мs,чи в ну|л(ньге в ороТD"*

(не) (ГОВОРИТЬ)

(не) (ГО.ПОВОТЬ)

(не) (СЛЫШОГЬ)

(не) (ВИДЕТЬ)

(не) (ДОУМЕВО:ТЬ)

(не) (ЗДОРОВИТС.)

(не) (БЕГАТЬ)

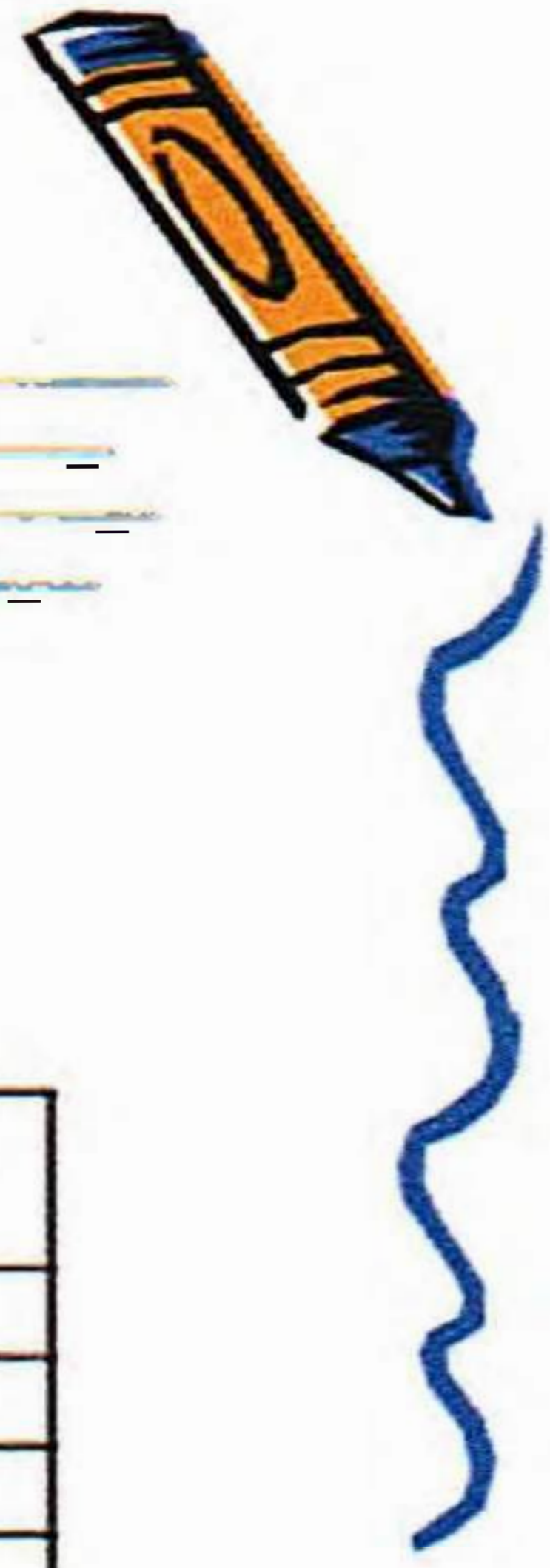
(ме) (ВЪХПОНИТЬ)

(не) (ВЗЛЮБИТЬ)

Раз: \_\_\_\_\_  
 Из: \_\_\_\_\_  
 Воз: \_\_\_\_\_  
 Без: \_\_\_\_\_



Рас: \_\_\_\_\_  
 Ис: \_\_\_\_\_  
 Все: \_\_\_\_\_  
 Бес: \_\_\_\_\_



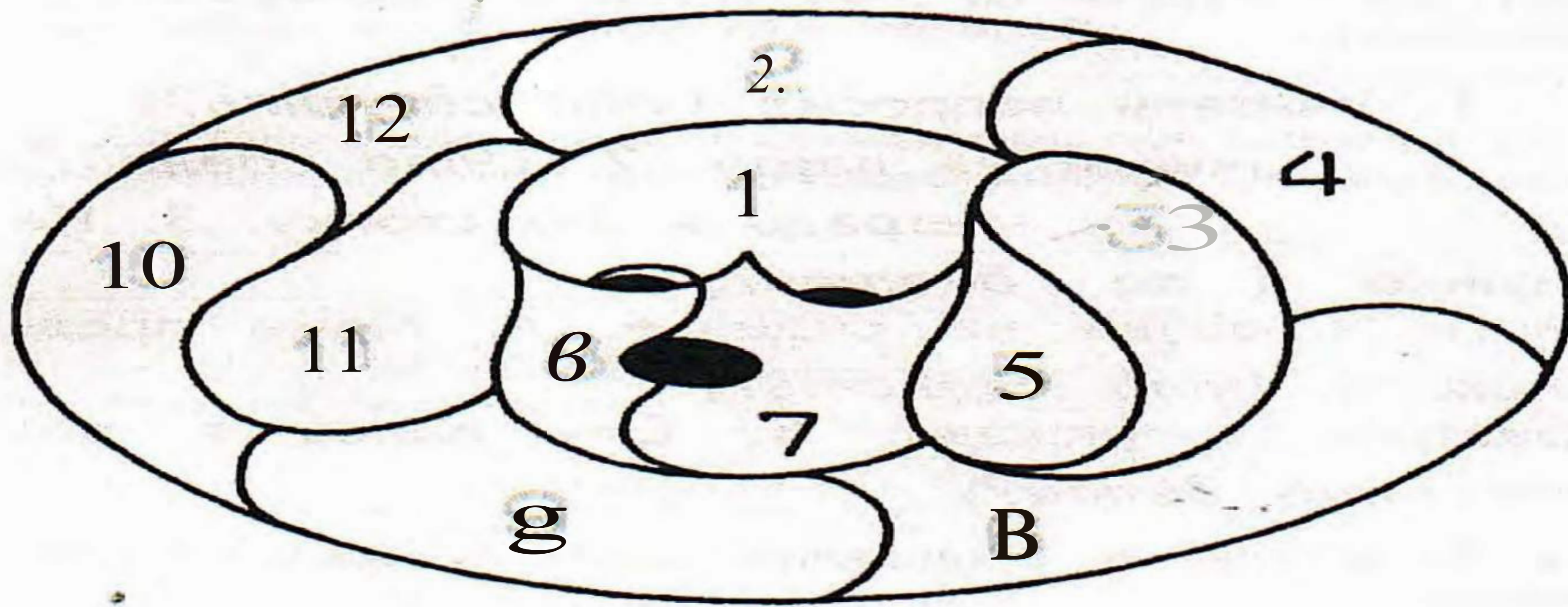
Неизменное слово глагол

Примечание: Значение слова по 3/с.

**1. Задания, в которых нужно вставить пропущенные буквы и раскрасить рисунок.**

Вставь е или и в пачные окончания глаголов единственного числа. Раскрась рисунок, ориентируясь на нуераци,о: глаголы 1-го спряжения — желтым цветом! глаголы 2-го спряжения — коричневым.

- |                |                  |
|----------------|------------------|
| 1. пи-пи__т    | 7. бор..__..ья   |
| 2. де>t<ур__шь | 8. выражива__т   |
| 3. расцвета__т | 9. выраст__т     |
| 4. е-ж..л..ья  | 10. поддер>l<__м |
| 5. стерп__т    | 11. сия__т       |
| 6. па.ца__т    | 12. расчисл..шь  |



## <<Суффиксы>>.

Прочитай суффиксы, записанные в рамочках. Рассмотр и назови картинки, на которых изображены люди разных профессий. Подумай, при помощи какого суффикса образовалось название каждой профессии. Соедини картинку и соответствующий суффикс линией. Составь предложения со словами *учитель, лыжник, танкист, часовщик*.

-ЩИК

-НИК

-ТЕЛЬ

-ИСТ



## ПРЕДЛОЖЕНИЕ

### 1. "Отгадаем знаки"

Цель: Развитие слухового сосредоточения, мышления, закрепление учебного материала через двигательный анализатор и подражание.

Описание: Учитель читает текст, делая паузы в конце предложений. Дети молча руками изображают нужный знак. Например:

"!" - две вытянутые руки соединены над головой;

"?": - правая рука поднята и согнута полукругом, левый кулачок перед грудью;

". " - кулачки прижаты друг к другу.

(Форму изображения знака можно обсудить с учениками и принять их предложения.)

Вариант текста (ЛКуклин "На один звук")::

- Вот сколько на "К" я сумею сказать:  
 Кастрюля, кофейник, коробка, кровать,  
 Корова, квартира, картина, ковер,  
 Кладовка, калитка, комод, коридор.
- Ой, хватит! И звук тоже может устать.  
 А вот что на "Т" ты сумеешь назвать?
- Топор, табуретка, тарелка и ложка.  
 Ай, кажется, я тут напутал немножко!  
 Ну ладно, я больше сбиваться не буду.
- Послушай, на "С" назову я посуду:  
 Стакан, сковородка, солонка и ... кошка!
- А кошка откуда?  
 - Залезла в окошко!  
 - Спроси лучше кошку - откуда она пришла?  
 И вся ли посуда на кухне цела??

Сопровождение движениями слушания текста не отвлекает внимания, а наоборот, активизирует, поддерживает его. Самостоятельное, осознанное управление своей умственной деятельностью ("произвольное внимание") для многих детей этого возраста еще затруднено, и простые указания учителя: "Слушайте внимательно!" - оказывают на них слабое воздействие. Когда же слушание имеет конкретную цель - заметить нечто и отметить замеченное движением, тогда содержание текста из явной внешней информации превращается в руководство для собственных действий, можно сказать, организует внутренний план действия. Если же и это для некоторых детей затруднительно, они могут просто подражать движениям других, но материал все равно будет закрепляться (в этом случае - способом произвольного запоминания).

## 2. "Соединяемся меж и меняемся"си"

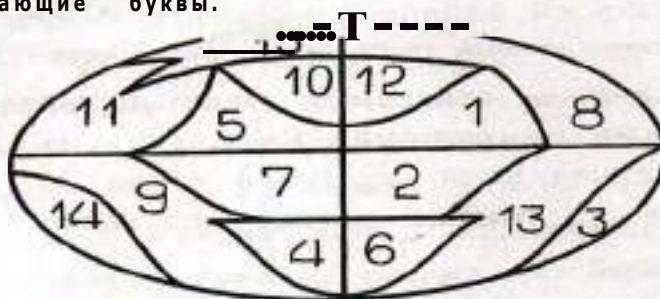
Цель: Развитие операций мышления (анализ, синтез, сравнение), закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание: К доске выходят 10 детей, каждый из них получает небольшой плакатик, содержащий слово или знак, например такие:

**КТО**  
**ПРИШЕЛ**  
**ЗДРАВСТВУЙ**  
**ДЕ)УШКА**  
**КАТЯ ЛЮБИТ ЦВЕТЫ**  
**! ? !**

Взявшись за руки, они составляют три группы - предложения со знаками. Дети, оставшиеся на местах, читают эти предложения. Затем учитель спрашивает, что получится, если поменять местами какие-нибудь "слова" и "знаки", и предлагает кому-нибудь из класса это сделать. При этом каждый раз обсуждается изменение смысла предложения и возможность перестановок (если переставить слова нельзя, то почему).

Определи склонение имён существительных. Раскрась в соответствии с номером: 1 скл. - жёлтым цветом, 2 скл. - голубым, 3 скл. - синим. Вставь недостающие буквы.



- |                  |                |                  |
|------------------|----------------|------------------|
| 1) .. лимпиада   | 6) л .. донь   | 11) п .. лотенце |
| 2) ш .. мпунь    | 7) в ... робей | 12) юноша        |
| 3) сп .. ктакль  | 8) мужест!О_   | 13) м .. даль    |
| 4) м ... золь    | 9) доблесть    | 14) г .. рой     |
| 5) в... робьишка | 10) .. твага   | 15) Соня         |

### Игра «Найди спрятавшиеся слова».

Найди в квадрате **девять слов** с удвоенными согласными, запиши их. Составь три предложения с любыми из них.

р	А	Н	Н	И	Й	К	Г	Э
у	К	И	р	И	Л	Л	О	Н
С	В	П	Г	р	И	П	П	Е
С	А	у	В	А	М	Ы	Т	Ь
К	Н	О	Х	С	А	К	Е	Й
И	Н	Т	А	С	Л	Х	Н	А
Й	А	А	р	К	Л	В	Н	Н
С	С	О	р	А	Е	Н	И	К
Т	р	А	Л	З	Я	О	С	Ъ

### Игра «Восстанови слова».

• Восстанови слова. Запиши получившиеся слова в рамочках. Найди корень в каждом слове и назови его. Найди и назови однокоренные слова. Вспомни однокоренные слова к словам *зарисовка, пересадка, сахарница*.

Вариант текста: Дедушка ~~ника~~ пришел? Дедушка ~~ника~~ пришел! Кто любит ~~цветы~~? Дедушка ~~ника~~ любит цветы? Кто дедушка? Кто Катя?:

Уже сама возможность подвигаться на уроке для ребенка благотворна. Движение с помощью собственного тела помогает почувствовать значение слова и знака в предложении. Ребенок, несущий слово или знак, осознает, что его перемещение изменяет смысл всего предложения. Соединение рук помогает детям ощутить единство слов и знаков в предложении, что способствует предупреждению очень распространенных ошибок, когда дети забывают ставить знаки препинания или ставят их где попало, так как не понимают их значения.

### 3. "Кто больше придумает"

Цель: Развитие воображения, устной и письменной речи, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: Каждый ребенок получает сюжетную картинку (можно использовать наборы открыток по сказкам). Задание: написать предложения про эту картинку. Выигрывает тот, кто напишет больше всех предложений. Выигравшего определяет учитель, который наблюдает за выполнением задания и предлагает прочитать самую удачную работу. Варианты заданий: А. Дать в виде домашнего сочинения. Б. Предложить сделать рисунок и придумать предложения или рассказ про собственный рисунок. Самостоятельное придумывание предложений - довольно сложная умственная деятельность. Опора на картинки помогает "сдвинуться с мертвой точки", в первую очередь, тем детям, чье воображение бедно от недостатка опыта или заблокировано страхом неудачи. Кроме того, мотив соревнования способствует включению в работу тех детей, у которых собственно учебные, познавательные мотивы не сформировались или слабы.

### 4. "Угадай!"

Цель: Развитие фонематического слуха, внимания, мышления.

Описание: К доске вызывается группа из трех-четырех детей. Одного из них просят на некоторое время выйти за дверь, остальные получают карточки со словами предложения, которые они должны произнести по сигналу учителя одновременно - каждый свое слово. Задача "отгадчика" - понять и произнести предложение целиком. Проводится игра несколько раз - так, чтобы приняли участие все дети. Если "отгадчик" не понимает сразу, можно повторять. Выигрывает тот, кто расслышал предложение с наименьшим количеством повторений.

Игровая ситуация угадывания побуждает детей к максимальному слуховому сосредоточению. Кроме того, отгадчику нужно не только воспринять всю информацию целиком - услышать предложение, но и сообразить, из чего она складывается, разбить ее на составляющие элементы - слова, то есть проделать мысленно операцию анализа. У детей, составляющих "хор", необходимость одновременно произнести каждому свое слово требует умения согласовывать свои действия, почувствовать готовность партнеров к общему действию, а это способствует развитию такого важного качества

личности, как эмпатия. Слияние слов в момент их произнесения х9ром закрепляет в сознании детей идею объединения слов в предложение, выделение из целостного речевого потока предложения как самостоятельной смысловой единицы.

### 5. "На что похоже?"

Цель: Развитие зрительного сосредоточения, воображения, письменной речи.

Описание: Детям предлагают рассмотреть изображение с бесформенными цветными или чернильными пятнами (можно получить его, капнув на лист бумаги краской одного или нескольких цветов, а затем сложить этот лист пополам и половинки прижать друг к другу). Задание: увидеть в этом изображении сюжет и написать предложение или короткий рассказ.

Необходимость словами выразить свои впечатления, чувства описать образы, возникающие в воображении, - все это активизирует словарный запас. Здесь также происходит тренировка умения осознанно согласовывать слова в предложении в процессе письменной речи.

### 6. "Мячик-согласователь"

Цель: Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, речи.

Описание: Учитель бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например: "Собака, гулять". Ученик, поймав мяч, правильно произносит предложение, составленное из этих слов, и бросает мяч обратно учителю. Броски повторяются от 10 до 20 раз - в зависимости от ситуации и состояния детей.

Движение мячика активизирует непроизвольное внимание, а то, что он может быть брошен любому из детей, мобилизует также и произвольное внимание. Кроме того, внимание играющих детей направляется каждый раз на того, кто поймал мяч, и их ожидание ответа и следующего броска усиливает у поймавшего потребность ответить как можно скорее.

### 7. "У кого смешнее?"

Цель: Развитие воображения, устной и письменной речи, чувства юмора, мышления.

Описание: Дается задание: придумать смешные предложения (усложненный вариант - придумать смешной рассказ). Можно использовать в качестве домашнего задания. Письменные работы анализируются учителем с целью отбора самых смешных и не смешных - не для оценки, а для последующего обсуждения вместе с детьми: <<Почему одно смешно, а другое нет?>> Условие "чтобы было смешно" создает положительное эмоциональное состояние, позволяет снизить страх ошибки у тревожных и неуспешных детей, так как "ошибочные", нелепые предложения могут быть смешными, а именно это и требуется по условию. Когда нет боязни ошибиться, расцветает фантазия, и могут проявиться все речевые и мыслительные способности, которые блокировались до сих пор с страхом порицания.

## 8. "Объединение слов"

Цель: Развитие воображения, устной речи, памяти.

Описание: Учитель произносит два слова, например: "Слон, дерево". Ученик, которого он называет, дополняет, связывает эти слова в одно предложение, например: "У слона ноги толщиной с дерево" - и называет свое слово, с которым должно связаться второе из предложенной учителем пары; эту связь-предложение придумывает следующий в ряду, и предлагает дальше свое слово и так до конца ряда. Затем члены ряда вспоминают все использованные слова. То же делает другой ряд. Выигрывает ряд, запомнивший больше слов.

Здесь в процессе придумывания ответа непроизвольно закрепляется понимание разницы между простым набором слов и предложением. Очередность ответов "по пространственному положению" снимает с учителя функцию "вызывающего к доске" и делает ситуацию игровой. Соревновательная игра командой (один ряд против другого) усиливает мотивацию для произвольного запоминания, а необходимость дать слово для продолжения активизирует словарный запас.

## 9. "Два слова"

Цель: Развитие письменной речи, воображения.

Описание: Два ученика выходят к доске, становятся так, чтобы не видеть друг друга, и по сигналу учителя одновременно записывают каждое свое слово. Соединение этих слов - тема для сочинения.

Ситуация случайности соединения двух слов в теме сочинения очень наглядно показывает детям, что писать действительно можно любые предложения, какие придут им в голову в связи с этой темой. Ведь учитель тоже не знал, какая получится тема, и не может быть указаний и ожиданий того, "что надо" на эту тему писать. Без опасения сделать "не так" раскрепощается воображение и легче появляются различные речевые ассоциации.

## Гласные и согласные буквы и звуки

---

## 10. "Разноцветные буквы"

Цель: Развитие внимания, зрительного восприятия, устной речи, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: Детям предлагается для рассмотрения таблица 7 клеток, где в клетках разными цветами изображены гласные и согласные буквы (использовано от 3 до 5 цветов). В идеальном варианте эта таблица размножается по числу детей, и каждый работает с ней индивидуально.

Варианты заданий

- А. Найти все желтые гласные. Сколько их.
- Б. Сколько синих согласных?



В. Сколько красных гласных? и т. д.

Ответ: деп, и показывают молча, поднят руки - числом пальцев. Тот, кто правильно показал первым, получает жетон и показывает на определенные буквы указкой в большой таблице, а остальные хором проговаривают звуки вместе с ним. Выигрывает тот, кто наберет больше жетонов.

Включение в таблицу цвета как второго признака для букв, которые надо найти, с одной стороны, вносит разнообразие в довольно сложное и монотонное занятие, а с другой - помогает улучшить распределение и объем внимания при зрительном восприятии. Элемент соревновательное усиливает мотивацию к выполнению задания, последующее проговаривание задания хором, помогает закрепить информацию тем, кто не справился.

### 11. "Хитрый фотоаппарат"

Цель: Развитие наблюдательности, образной памяти, закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание: Учитель говорит: "Сейчас вы превратитесь в фотоаппараты и будете фотографировать наш класс. Но вы не простые фотоаппараты, а особенные, поэтому фотографировать будете не все, а только то, на что я вас настрою". Пока я считаю до 20, вы найдете в классе и "сфотографируете" своими глазами те предметы, названия которых начинаются с согласной буквы. На счет "20" все крепко закрывают глаза и рассматривают свои мысленные фотографии. А тот, кого я назову, расскажет, что у него на фотографии получилось". После этого другие дети дополняют ответ, затем все открывают глаза и вместе проверяют, не пропустили ли они что-нибудь. Затем, то же повторяется для гласных.

Игровая ситуация с "превращением" облегчает принятие детьми учебного задания, которое требует развития определенного уровня саморегуляции и внутреннего плана действий: держа "в уме" инструкцию, избирательно запоминать предметы. Осознание различий между гласными и согласными, не являясь здесь непосредственной целью для ребенка, происходит в процессе его игровой деятельности, включаясь в ее содержание.

### 12. "Кто быстрее"

Цель: Развитие мыслительной активизация словарного запаса, тренинг группового взаимодействия.

Описание: Дети образуют две команды по пять человек, каждый получает по букве: девочки - гласные, мальчики - согласные.

Задание: каждой команде как можно быстрее составить из своих букв слово и выстроиться соответственно в ряд. Выигрывает та команда, которая построилась быстрее. При желании детей, игра повторяется с теми, кто не играл, а потом с двумя выигравшими командами.

Сопряжение с полем произвольно закрепляет ассоциативную "привязку" в сознании детей деления букв на две категории: гласные и согласные. Задача - как можно быстрее в разрозненных элементах-буквах узнать целое (слово) - требует от детей достаточного развития одной из основных

операции мышления - синтеза; а ситуация соревнования усиливает мотивацию к выполнению этой задачи. При этом происходит также тренировка умения быстро перебирать варианты решения, когда дети вспоминают и пробуют составить разные слова.

### 13. "Разноцветные мячики"

Цель: Развитие внимания, быстроты мышления, закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание:

I вариант. (Два мяча.) Учитель, молча бросает кому-нибудь мяч. Поймавший называет гласную, если мяч красного цвета; согласную, если мяч синего цвета, и бросает мяч обратно учителю.

II вариант. (Два мяча.) Учитель, бросая мяч, произносит слово. Поймавший мяч ученик называет количество в этом слове: гласных, если мяч красного цвета; согласных, если мяч синего цвета.

III вариант. (Три мяча.) Учитель молча бросает кому-нибудь мяч. Поймавший придумывает слово: с одной гласной, если мяч красного цвета; с двумя гласными, если мяч зеленого цвета; с двумя согласными, если мяч синего цвета.

В этой игре происходит отработка до автоматизма навыка узнавать и воспроизводить определенную категорию звуков. Движение мячика удерживает внимание; необходимость "держать в уме" правило действия - связь цвета ответа - тренирует также умение следовать внутреннему плану действий, а соревновательный характер игры, общий ее темп стимулируют быстроту мышления.

### 14. "Найди слово"

Цель: Развитие быстроты мышления, активизация словарного запаса, развитие умения работать в группе, разрешение проблемной ситуации.

Описание: Игрят две команды по восемь человек. Выигравшая команда определяется меньшим количеством затраченного времени (время измеряется секундомером). На доске прикреплены четыре плаката в ряд так, чтобы возле каждого смогли встать по два человека. Каждый плакат содержит одно слово с пропущенной буквой (до конца инструктажа плакаты закрыты).

Задание для первой команды:

КО-А

У-О ЧКА

-СЫ

Д-М

Каждый член команды получает одну из следующих букв:

З, С, Д, Т, У, Ы, О, О (букв О - две).

Задание для второй команды:

-УБЫ

СЫ-

СТ-Л  
-АРТА

Каждый член команды получает одну из следующих букв:  
З, Г, Р, Н, О, У, П, К.

**Инструкция учителя:** "Здесь каждому слову подходят по две буквы. Вы должны как можно скорее найти "свое" слово и встать возле него. Начнете по моей команде: раз, два, три!" Учитель открывает плакаты и включает секундомер.

Решение этой задачи требует определенного словарного запаса и воображения - умения быстро воссоздавать целое при недостающих деталях. Возможность двух вариантов ответа создает проблемную ситуацию, разрешаемую всеми членами команды. Работающий секундомер и элемент соревнования усиливают мотивацию. Для закрепления понятий "гласные" и "согласные" можно также использовать и прием распределения букв: гласные - девочки, согласные - мальчики, или наоборот.

### 15. "Звуки-близнецы"

**Цель:** Развитие зрительного сосредоточения, осознание роли артикуляции в речи, подготовка к темам "Звонкие и глухие согласные" и "Парные гласные".

**Описание:** Учитель или любой вызванный к доске ученик беззвучно имитирует произношение задуманной им буквы, остальные отгадывают, предварительно повторив его движения

**В** процессе воспроизведения речевых движений губ и языка дети глубже чувствуют связь между этими движениями и звуком. Они могут самостоятельно прийти к выводу, что звонкие и глухие согласные по движениям губ абсолютно одинаковы, а различными их делает участие или неучастие голоса, положение языка.

### УДАРЕНИЕ

---

#### Грамматические сказки и рассказы.

#### Гласные поссорились

Однажды А и О гуляли по лесу, собирали ягоды. И вдруг так рассорились, что даже птицы разлетелись, звери разбежались, деревья поникли - всем стало стыдно за них, противно слушать, как они ругались.

А с чего это они вдруг поссорились? Дело в том, что когда О или А стоят без ударения, то каждая хочет занять место другой. Вот и начинается...

К счастью, на помощь пришел волшебник Ударение. Стоит ему волшебной палочкой ударить по гласной, как она сразу слышится ясно и не может быть даже ни малейшего сомнения в ее написании. Об этом узнали дети, которые проходили мимо и тоже собирали ягоды. Они очень хотели подружиться с волшебником, чтобы уметь всегда правильно писать гласные. Договорились

они всегда звать его на помощь, когда в словах встречаются безударные гласные *А* и *О* (да и другие тоже, например *Е* — *И*).

Именно с тех пор и пишут дети грамотно, а гласные не ссорятся. А чего им ссориться, если существует волшебник Ударение! Надо только вовремя позвать его на помощь. И вы, ребята, тоже зовите его, когда будете сомневаться, какую букву писать. Он всегда поможет!

### Волшебник Ударение

Собрались однажды слова на совет, стали говорить, какие они все полезные и значимые. Но забыли слова пригласить на свой совет Ударение. И оно очень обиделось. Когда слова стали выступать, Ударение вдруг выскочило откуда-то и закричало:

— Что вы без меня значите? Если захочу, возьму и изменю значения у части из вас!

Слова, конечно, не поверили. Вышел вперед Замок и сказал:

— Я тебя не боюсь, я такой сильный и тяжелый, что справлюсь с каким-то Ударением. Ведь Ударение это же просто черточка!

Ударение рассердилось и вдруг перепрыгнуло с последнего слога на первый, и исчез Замок, а перед взором всех предстал Замок. Слова зашумели. Тогда вышли вперед Белки и сказали:

— Мы самые главные части любого живого организма и уж с нами-то Ударение ничего не сделает.

Ударение хитро улыбнулось и передвинулось на другой слог: все увидели, что перед ними живые грациозные Белки. Слова стали возмущаться, стыдить Ударение, а оно продолжало доказывать свою значимость. Запрыгало Ударение по словам, и вот уже вместо Атлас получился Атлас, вместо Капель Капель, вместо Дорога -Дорога, Города -Города. И сколько еще таких слов облюбовало на своем пути Ударение! Видят слова, что дело плохо — не обойтись им без Ударения! Отвели ему почетное место на своем собрании и с тех пор относятся к Ударению с большим уважением.

### Ударение

(миниатюра)

Открывается занавес. Комната. В постели лежит мальчик.

— Так хочется поскорее в школу. Нужно лекарство принять. Берет буылочку с лекарством. Читает: три раза в неделю по одной столовой ложке. После приема пиши. Начинает пищать. Вбегает мама.

— Что случилось, сынок? Почему ты пищишь??

-А я лекарство принял. А здесь написано... (читает).

- Ах ты, глупышка. Ведь ты неверно прочел. Три раза после приема пищи, а не пищи.

- Ой, мамочка. Нам и в школе учительница говорила, что от перестановки ударения может меняться смысл слова.

*Занавес.*

### ***Рифмованные упражнения***

А теперь про ударенье

Сочиним стихотворенье..

Ударный слог, ударный слог...

Он названивай так недаром.

Эй, невидимка-молоток,

Отметь его ударом.

**И** молоток стучит, стучит,

И четко речь моя звучит.

Следи за повеленьем молотка.

Держи в руках сто, озорника!

Шутник он, невидимка-молоток,

Тук! - и ударил в безударный слог...

... И сразу же исчез огромный ЗАМОК,

И появился маленький ЗАМОК...

- Послушай, молоток, не путай слоги,

Опять озорничая, не солги...

Нет, снова-тук! ...

Шли по морю ПИРОГИ,

*Вдруг* вместо них поплыли ПИРОГИ!

### ***Беседа об ударении.***

Ударение подобно биению сердца. Но мы не вспоминаем о нем, пока кто-то не исказит слово неправильной постановкой ударения - оно тотчас же теряет свой ритмический пульс, а порой и смысл, и грамматическую форму.

Ударение - это музыкальный тон, на который настраивается слово. Но усвоение ударения в русском языке сопряжено с рядом трудностей:

1. Оно свободное, не прикрепляется к какому-либо определенному слогу в слове (как в некоторых других языках мира).
2. Оно подвижное, меняет свое место в зависимости от формы.
3. Русское ударение характеризует также изменчивость с течением времени. Если мы откроем произведения Крылова, Грибоедова, Пушкина, Лермонтова, Некрасова и других русских поэтов, то найдем там немало слов, произносимых с иным ударением, чем в современном русском языке.

Определение ударного слога, как на странно, вызывает трудности у школьников коррекционной школы.

Как найти ударение в слове? Да очень просто! Ударный слог произносится с большей силой и с длительностью в голосе. Нужно как бы пропеть или окликнуть предмет (даже если он и неодушевленный):

— Кни-и-и-жечка! Ру-у-у-чка! Де-е-е-вочка!

Надеемся, что этот простой прием поможет без труда находить ударные и безударные слоги в словах.

### **Лингвистические задания.**

1. Поставьте ударение в словах-парах, имеющих одинаковое написание.

Мне слово чудно	Косит косец,
Изменить нетрудно:	А зайчишка косит,
Поставим ударение на о	Трусит трусишка,
— Исчезло чудно,	А ослик трусит.
Родилось чудно.	Игол-ка ходит вверх и вниз,
... В ведерко руку окуни,	Вот листья появились.
Не бойся: это окуни.	Сосет Але нушка ирис
Пересохла глина,	А вышивает ирис.
Рассердилась Нина:	На путях я вижу сорок
— Не мука, а мука,	Резво скачущих сорок.
Поварам наука.	Этот вид мне очень дорог
	Средь неведомых дорог.

1. Поставьте и запомните ударения.

Выполняя договоры,	Потрудились все на славу,
Инженеры и шоферы,	Чтоб за месяцы зимы
Столяры и маляры .	Возвести домов кварталы ...

### **Дидактические игры и упражнения.**

1. На определенную тему, например, ШКОЛА, участники игры записывают двухсложные слова с ударением на первом слоге (школа, парта, ручка), затем на втором слоге (учебник, пенал), потом - на третьем (ученик, перемена).

Игра на время: кто больше записал слов и правильно поставил ударение, тот и победитель.

2. Играющие списывают слова, ставя ударение. Побеждает тот, кто не сделает ошибок совсем или сделает их наименьшее количество.

Эта игра поможет запомнить правильное ударение в некоторых словах.

### **Контрольный лист**

алфавит	каталог	паралич
арест	квартал	партер
баловать	коклюш	петля
ворота	комбайнер	процент
диалог	красивее	распоясался
договор	кухонный	ремень
заржаветь	намерение	столяр
звонит	начать	танцовщица
звонят	нефтепровод	украинский
искра	озлобленный.	щавель

### **Шарады.**

Я - травянистое растение

С цветком сиреневого цвета,

Но переставьте ударение,

И превращаюсь я в конфету,

(Ирис — ирис)

Мы - для гильщиков подставка,

Мы - для кучера сиденье.

Но попробуй-ка, поставь-ка

Нам другое ударение.

Осторожней будешь с нами:

Забодаем мы рогами.

(Козлы - козлы)

Я - сборник карт; от удара

Зависят два моих значения.

Хочу - преобразуюсь в название

Блестящей, шелковистой ткани.

(Атлас - атлас)

**Игра <<Вловах рекорд будет побит: мы составляем из фавит>>**

(по теме: Наричательные и собственные имена сушестительные, 5-6 классы)

Задание: напишите 33 слова нарицательных имен сушестительных в именительном падеже единственного числа. Каждое слово должно состоять из 5 букв. Из средних букв должен получиться полный алфавит. (Задание можно видоизменить: составить слова из 7 букв, чтобы из четвертых букв получился полный алфавит.)

СТАРТ  
РЫБАК  
ОТВЕТ  
ВАГОН  
ВЬДРА  
БЛЕСК  
...

СПРАВКА  
КОЛЬЦА  
ЕЖЕВИКА  
БРИГАДА  
БРЕДЕНЬ  
ЧЕРЕШНЯ  
...

**Игра <<Слова-заменялки>> (по теме: Наречие. Слова-синонимы, 9 класс)**

Задание: замените слова наречием-синонимом, начинающимся с буквы <<Н>>, и запишите в таблицу.

1. Навсегда -
2. Вверх -
3. Пополам -
4. Наудачу -
5. Настороже -
6. На землю -
7. Вчерне -
8. Намеренно -
9. Категорически
10. Наизусть -
11. Вдвоем, тет-а-тет -
12. Голышом -
13. Прочно, крепко -
14. Сквозь -
15. Навечно, до конца жизни -
16. Наизнанку -



- 17. Надоедливо –
- 18. Откровенно -
- 19. По диагонали -
- 20. Расстегнув (пальто, пиджак)

Ответы:

### **Игра «Соберите слова» 7,8 классы**

**Задание:** соедините слова столбиков так, чтобы появились новые слова.

1	Сено	овод	=	Сено-вал
2	Банк	рот	=	Банк-рот
3	Стол	ежи	=	Стол-яр
4	Зал	глас	=	Зал-ежи
5	Свет	ода	=	Свет-елка
6	Яр	вал	=	Яр-марка
7	Воз	очки	=	Воз-глас
8	Газ	елка	=	Газ-он
9	Гриб	марка	=	Гриб-очки
10	Хор	он	=	Хор-овод
11	Чувство	яр	=	Чувство-вал
12	Бор		=	Бор-ода

### **Задачи с буквами и словами «Вниз по лесенке»**

**Задание:** подберите слова по мере увеличения их.

Результаты использования игр на уроках показали, что обучающиеся легче усваивают тот учебный материал, который подаётся в игровой форме. В процессе игровой деятельности учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках, что, несомненно, повышает качество знаний обучающихся по предмету, развивает речь, мышление и учебную мотивацию.

### **Литература**

1. Аксёнова А.К., Якубовская Э.В. Развитие связной устной речи у умственно отсталых учащихся на специальных уроках//Дефектология,1987. -№6.

2. Арсирый А.Т., Дмитриева Г.М.. Материалы по занимательной грамматике русского языка. Москва «Просвещение». 2001г.
3. Бетенькова Н.М., Фонин Д.С. Игры и занимательные упражнения на уроках русского языка. М.: АСТ:Астрель, 2006г.
4. Григорян Л.Т.. Язык мой – друг мой. Материалы для внеклассной работы по русскому языку. Москва «Просвещение». 2001г.
5. Желтовская Л.Я., Калинина О.Б. Русский язык. Рабочая тетрадь №1. 4класс. М.: АСТ: Астрель, 2013г
6. Желтовская Л.Я., Калинина О.Б. Русский язык. Рабочая тетрадь №2. 4класс. М.: АСТ: Астрель, 2013г.
7. Козырева О.А. Читай! Размышляй! Пиши 1: карт.- задания по рус. яз., чтению и развитию речи. 3 кл.. М.: Гуманитар. Изд. центр ВЛАДОС, 2006 г.
8. Петрова В.Г., Белякова И.В.. Психология умственно отсталых школьников. М.; «Академия», 2006г.
9. Тихомирова Е.М. Русский язык: Проверочные работы: 3 класс. М.: Издательство «Экзамен», 2014 г.
10. Тихомирова Е.М. Русский язык: Проверочные работы: 4 класс. М.: Издательство «Экзамен», 2014 г.
11. Журнал «Воспитание и обучение детей с нарушениями развития, 2007, №1.
12. Сборник докладов 13-го Всероссийского интернет- педсовета.



Международный образовательный портал «Солнечный Свет»  
лицензия на осуществление образовательной деятельности №9757-л  
свидетельство о регистрации СМИ №ЭЛ ФС 77-65391

# ДИПЛОМ

Награждается

**Власова Екатерина**

ГБОУ школа 59 города Краснодара  
г. Краснодар

**ПОБЕДИТЕЛЬ (2 МЕСТО)**

Международного интернет-тестирования «Солнечный свет»  
по русскому языку для 6 класса «Имя существительное»

учитель: Жук Ирина Поликарповна

Номер документа: Д03026938



A handwritten signature in blue ink, likely belonging to the chairperson of the organizing committee.

27 мая 2021 г.  
Председатель оргкомитета  
Ирина Космынина

Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования

«Федеральный институт  
повышения квалификации и переподготовки»

# ДИПЛОМ

О ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКЕ

772410537275

*Документ о квалификации*

Регистрационный номер

0155 - Д

Город

Москва

Дата выдачи

11 января 2020 года

Настоящий диплом свидетельствует о том, что

**Жук  
Ирина Поликарповна**

с 25 сентября 2019 г. по 10 января 2020 г.  
прошла профессиональную переподготовку в

**АНО ДПО «ФИПКиП»**

по программе дополнительного профессионального образования

**«Специальное (дефектологическое) образование:  
педагог-дефектолог»**

в объеме 580 часов

Решением аттестационной комиссии от  
10 января 2020

присвоена квалификация

**Педагог-дефектолог**

Диплом предоставляет право на ведение  
профессиональной деятельности в сфере  
специального (дефектологического) образования  
по направлению «**Дефектология**»



Директор

Секретарь

**М.А. Давиденко**

**В.В. Лисова**



Международный образовательный портал «Солнечный Свет»  
лицензия на осуществление образовательной деятельности №9757-п  
свидетельство о регистрации СМИ №ЭЛ ФС 77-65391

# ДИПЛОМ

Награждается

**Рвачев Константин**

ГБОУ школа 59 г. Краснодара  
г. Краснодар

**ПОБЕДИТЕЛЬ (1 МЕСТО)**

Международного конкурса

**«Декоративно-прикладное творчество: Аппликация»**

Работа: «Весеннее настроение»

учитель: Жук Ирина Поликарповна

Номер документа: ТК3027117



27 мая 2021 г.  
Председатель оргкомитета  
Ирина Космыгина



Международный образовательный портал «Солнечный Свет»  
лицензия на осуществление образовательной деятельности №9757-п  
свидетельство о регистрации СМИ №ЭЛ ФС 77-65391

# ДИПЛОМ

Награждается

**Беликов Арсений**

ГБОУ школа 59 г. Краснодара  
город Краснодар

**ПОБЕДИТЕЛЬ (1 МЕСТО)**

Международного конкурса  
"Декоративно-прикладное творчество: Аппликация"

Работа: «Весенняя нотка»

учитель: Жук Ирина Поликарповна

Номер документа: ТК3026899



27 мая 2021 г.

Председатель оргкомитета  
Ирина Космылина