

## Выступление на МО

**Тема: «Игровые приёмы на уроках развития устной речи на основе изучения окружающей действительности у обучающихся с ОВЗ интеллектуальными нарушениями»**

Ребёнок с хорошо развитой речью легко вступает в разговор с окружающими, он может понятно выражать свои мысли, желания, задавать вопросы, делиться впечатлениями. Неясная речь ребёнка весьма затрудняет его взаимоотношения с окружающими. Поэтому необходимо, чтобы дети научились говорить правильно и внятно.

**Нарушение речи**- это отклонение от нормы, общепринятой в языковой среде. Недостатки речи часто отображаются на характере ребёнка- он чувствует себя неуверенно, становится застенчивым, мучительно переживает насмешки товарищей.

**Речь** не является врожденной способностью человека, она формируется у ребёнка с его ростом и развитием. Невозможность полноценного речевого общения, бедный словарный запас отражаются на формировании самосознания и самооценки ребёнка. У детей могут возникнуть замкнутость, неуверенность в себе, негативизм.

Содержание развития речи с умственно отсталыми детьми имеет свою специфику. Она состоит в том, что нарушения речи сочетаются с умственной недостаточностью.

Индивидуальное обучение ставит перед собой задачу создать каждому ребёнку оптимальные условия для обучения.

Интеллектуальное недоразвитие ведёт к более позднему формированию фонематического слуха, восприятия и понимания текста.

Анализируя речевую деятельность умственно-отсталых детей, следует отметить, что техникой чтения они овладевают долго и с трудом, читают медленно. Длительное время отмечаются дефекты в слоговом чтении: несколько раз повторяют первый слог, пропускают звуки, слоги.

**Фонетические недостатки речи** затрудняют овладение грамотой, усугубляют нарушения интеллектуального и эмоционального развития, отруцательно влияют на все стороны личности ребёнка. В процессе учебной, логопедической и специально организованной коррекционно-воспитательной работы у учащихся развиваются как отдельные функции, так и виды речи.

На основе речевого опыта ребёнка с помощью системы специальных упражнений создаются необходимые условия для углублённой работы над словом.

Предполагаемая последовательность упражнений даёт возможность логопеду и учителю формировать у ребёнка ряд мыслительных операций над словом, развивать внимательное отношение к речи.

Для развития речи и осмысленного чтения использую интересные короткие тексты, напечатанные крупным шрифтом.

Большие возможности для развития речи учащихся представляют уроки развития устной речи на основе изучения окружающей действительности. Активный словарь обогащается словами, связанными с формированием знаний

Вся работа должна быть построена так, чтобы на любом уроке развивать мыслительные и речевые способности.

Таким образом, под влиянием школьного обучения речь умственно отсталых детей начинает успешно развиваться.

### **Игра «Путешествие»**

**Цели и задачи игры:** активизация словарного запаса; актуализация семантических смысловых полей; развитие воображения и пространственных представлений; связной речи; мотивации к словесному творчеству; закрепление понятий о частях речи и их дифференциация.

**Правила игры.** Учитель-капитан (командир, машинист, летчик и т.д.) предлагает занять места в подводной лодке (корабле, поезде, самолете и т.д.).

**Учитель.** Мы отправляемся в подводное путешествие на самое дно теплого моря. Здесь довольно мелко и все освещено лучами солнца. Вы чудесным образом превращаетесь в прекрасные раковины-жемчужницы. Вокруг нас много интересного и красивого. Опиши, **что** ты видишь.

Старайся увидеть и назвать как можно больше.

### **Большая игра «Экспедиция»**

В большую игру входят несколько маленьких игр, которые можно ситуативно использовать отдельно или в комплексе с одной-двумя любыми другими играми.

**Цели и задачи большой игры:** развитие воображения, умения принимать игровую ситуацию и правила, социально взаимодействовать с игроками, понимать переносный смысл пословиц и фразеологизмов; активизация и расширение словарного запаса; закрепление и развитие звуко-буквенного анализа.

### **Инструкция**

**Учитель.** Мы отправляемся в неведомую страну, в которой нас ждут приключения, испытания и открытия. Чтобы пройти успешно весь путь и не потеряться, чтобы добыть клад и справиться с трудностями, нужно быть внимательным, наблюдательным и смелым.

**Испытание «Стражи ворот».** В волшебную страну можно войти только тогда, когда сможем разгадать и прочитать полезные советы, составленные стражей для странников. Советы перепутаны предыдущими путниками: начало на одном листке, продолжение на другом. Без полезных советов и правил можно заблудиться в волшебной стране.

В конверте в беспорядке находятся разрезанные на части пословицы и фразеологизмы.

|                                |         |                 |               |           |          |
|--------------------------------|---------|-----------------|---------------|-----------|----------|
| Семь                           | раз     | отмерь...       | ...не         |           | ждут     |
| Найдешь                        | за      | семью...        | ...на         |           | киселе   |
| Иди                            |         | семимильными... | ...а          | товарища  | выручай  |
| Лук...                         |         |                 | ...пота       |           |          |
| Семеро                         |         | одного...       | ...ни         | одного не | поймаешь |
| Будь                           | семи    | пядей...        | ...от         | семи      | недуг    |
| Сам                            |         | погибай...      | ...зубы       |           | друзьям  |
| Работай                        | до      | седьмого...     | ...во         |           | лбу      |
| Знай:                          | семь    | бед...          | ...шагами     |           |          |
| Не                             | доверяй | седьмой         | воде...       | ...один   | отрежь   |
| Не                             |         | заговаривай...  | ...печатями   |           |          |
| За двумя зайцами погонишься... |         |                 | ...один ответ |           |          |

**Испытание «Быстрый ответ», или «Во власти буквы М».**

Мы попали во власть буквы **М** (можно работать с любой часто употребляемой буквой – **к, р, н, т** и пр.). Нужно быстро отгадать, какие деревья, цветы, ягоды, овощи растут здесь, какие летают птицы, бегают звери, какая река течет и какой стоит город.

*На листе бумаги:*

- Зверь
- Птица
- Река
- Дерево
- Город
- Овощ
- Цветок
- Ягода

|            |           |           |
|------------|-----------|-----------|
| <b>М</b>   | <b>К</b>  | <b>О</b>  |
| мышка      | кошка     | осел      |
| малиновка  | кукушка   | орел      |
| Москва     | Каменка   | Ока       |
| манго      | клен      | осина     |
| Мадрид     | Клин      | Омск      |
| морковь    | кабачок   | огурец    |
| маргаритка | календула | одуванчик |
| малина     | клубника  | облепиха  |

*Взрослый может помогать в затруднительных случаях. В одной игре участвует только одна буква.*

**Испытание «Разведчики» («Назови целое»).** Мы находимся в необычном лесу. В нем среди деревьев видны только непонятные части каких-то предметов. Что это? Если вы, как разведчики, отгадаем по части целый предмет, мы сможем отправиться дальше.

показывают картинки или просто называют слова:

- крыло (птица, бабочка), ветка (дерево, куст), лапа (зверь, насекомое);
- лепесток (цветок), рука (человек, ребенок), окно (дом, сарай, изба);
- лист (куст, книга, тетрадь), карман (платье, пальто), ухо (зверь, человек);
- колесо (телега, машина), корень (дерево, цветок), ножка (стол, стул).

**Испытание «Клад» («Зашифрованные слова»).** Теперь мы находимся на вершине горы. Здесь среди корней деревьев и камней мы видим сундучки (коробочки), наверное с сокровищами. Открыть их можно, только отгадав зашифрованные слова.

### **Примерный набор шифров**

С, М, Л

солома, масло, салями, смола

Д, Р, Н

народ, донор, родина, рондо

К, Р, Л

коралл, крыло, король

Р, М, Т

март, мотор, метро

**Испытание «Алфавитный завтрак».** Мы уже давно путешествуем, пора перекусить. Но на нашей остановке все блюда могут быть съедены только в алфавитном порядке, так как мы на поляне Алфавитии. У нас на столе продукты. Назовите их в алфавитном порядке. (Можно завтрак заменить, например, зоопарком: анаконда, броненосец, варан, гепард, дикобраз, еж ...)

**Испытание «Приключение».** На этой остановке нам предстоит придумать фантастический рассказ о приключениях в волшебной стране придуманных героев. Помогут в этом помощники-вопросы. Отвечая на них, мы можем придумать веселую и интересную историю.

1. Кто да кто?
2. Где?
3. Когда?
4. Что делали?
5. Зачем?

6. Кто помогал?
7. Что из этого вышло?
8. Что теперь делать?
9. Какой из всего этого можно сделать вывод?

Дети пишут ответы на вопросы по очереди на одном листе бумаги, но так, чтобы их ответов не видели другие игроки. Затем лист разворачивается, и учитель читает весь рассказ о приключении.

**Окончание экспедиции. Игра «Угадай слово».** Наша экспедиция подходит к концу. Мы стоим перед воротами волшебной страны. Для того чтобы выйти в ворота и вернуться в обычную жизнь, нужно отгадать слово, спрятанное в гирлянде над воротами.

В первый флажок впишите букву *м*.

В третий слева флажок впишите букву, стоящую перед буквой *м*.

В последний флажок – первую букву алфавита.

В пятый с начала ( он же пятый с конца) впишите *д*.

Во второй с конца – букву, стоящую в алфавите после первой буквы этого слова.

В предыдущую – букву *и*.

Между буквами *д* и *и* впишите букву, обозначающую всегда мягкий согласный звук.

(*Ответ:* молодчина.)

**Игра на развитие умения описывать «Художник-невидимка»**

**Цели игры:** учиться использовать в речи прилагательные-эпитеты; развивать словарный запас, синонимичность речи, чувство языка, навык составления описательных рассказов, умение слушать чужую речь.

**Материалы:** две картины леса – черно-белая и цветная. В зависимости от времени года можно менять картины и стихотворения.

**Ход игры**

Педагог читает стихотворение.

Художник-невидимка

По улицам идет,

Всем щеки нарумянит,

Всех за нос ущипнет.

А ночью он, пока я спал,

Пришел с волшебной кистью

И на окне нарисовал

Сверкающие листья.

Кто этот художник-невидимка? Что он разукрасил в этом стихотворении?  
Каким стало все вокруг: деревья, небо, стены домов, окна, щеки ребят?

Ребёнок рассматривает картину, которой еще не касалась кисть художника-невидимки, называют предметы и сюжеты, изображенные на ней. Педагог предлагает раскрасить картину, стать художниками, назвать как можно больше прилагательных и сравнительных оборотов.

В конце игры закрывает глаза, и чудесным образом появляется картина природы в красках.

Именно в игре, согласно классической психологии, формируются все необходимые компоненты успешного обучения: внимание, память, речь, умение классифицировать и обобщать, умение следовать учебным правилам. И поэтому именно игра может оказать бесценную помощь в коррекционной деятельности. Дети с дисгармоничным развитием, как правило, не наигрались в дошкольном детстве. Да они порой и не умеют играть в положенные для дошкольного возраста сюжетно-ролевые игры. Учебная деятельность для таких детей не может стать ведущей, потому что в их дошкольном детстве игра не стала ведущей деятельностью их развития.

Играя с такими детьми в процессе учебной и коррекционной деятельности, мы не только решаем проблему развития и преодоления дефекта в конкретной сфере, например, в речевой, но и способствуем гармонизации в целом, развиваем эмоциональную сферу, а также в максимальной степени улучшаем успеваемость и поведение таких детей.