

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Кадуйского муниципального округа  
«Кадуйская средняя школа №1 имени В.В.Судакова»

Выступление на районном методическом объединении  
учителей, реализующих адаптированные образовательные программы  
для обучающихся с умственной отсталостью и ОВЗ  
по теме «Дидактические игры на уроках русского языка»

Подготовила  
учитель специальных  
(коррекционных)  
классов с УО  
Н.А.Шилова

2023 г.

Одно из типичных нарушений у детей с недостатком интеллекта – это расстройство речи. Речевая система у них формируется с задержкой. Словарь накапливается медленно и никогда не достигает уровня, который характерен для нормы. У многих бывает нарушена структура слова: они не договаривают окончания, делают пропуски букв, искажают или заменяют звуки. Заметно страдает и грамматический строй речи. Ослаблен контроль над собственной речью. Нередко страдает понимание речи окружающих. У таких детей возникают серьезные проблемы с анализом, логическим обобщением, абстракцией, т. е., с теми психическими функциями, которые составляют основы интеллекта.

В связи с этими особенностями детей считаю, что в специальных (коррекционных) классах одним из эффективных методов, активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся, на их эмоциональную сферу, является дидактическая игра. Она в значительной степени повышает прочность знаний, умений и навыков, содействует коррекции внимания, мышления и других психологических процессов. Способствует созданию у обучающихся эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторять один и тот же материал без монотонности и скуки. Предлагаю Вашему вниманию несколько дидактических игр, которые я использую на уроках русского языка.

### **Тема «Мягкий знак на конце и в середине слова»**

#### **1. «Пять названий».**

Цели:

- 1) закрепление написания слов с мягким знаком, развитие умения дифференцировать твердые и мягкие согласные;
- 2) корригирование произвольного внимания, логического мышления.

Оборудование:

таблица с изображениями животных.

Ход игры

Обучающиеся называют всех животных из таблицы, а в тетрадь записывают только пять названий, в которых звуков меньше, чем букв.

Примерный материал:

Лось, волк, слон, хорь, крот, олень, рысь, медведь, тигр, гусь, конь, лань, носорог.

Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

## 2. «Украсть елку».

Цели:

- 1) закрепление умения объяснять орфограмму;
- 2) корригирование фонематического слуха, произвольного внимания.

Оборудование:

две синтетические или картонные елки, елочные игрушки, изготовленные ребятами на уроке труда из бумаги и картона: морковь, будильник, сосулька, апельсин, мальчик, коньки, лошадь, гусь, голубь, лебедь, рысь.

Ход игры

Ученики делятся на команды. Участники от каждой команды по очереди берут со стола игрушку, называют ее и объясняют, после какой согласной пишется мягкий знак. Если объяснение верное, ученик вешает игрушку на елку. Выигрывает команда, первой украсившая елку.

## 1. «Начинай с буквы «К».

Цели:

- 1) формирование словаря учеников, закрепление правописания слов с мягким знаком;
- 2) корригирование памяти, аналитического мышления.

Ход игры

Игра проводится индивидуально или коллективно. В первом случае ученик получает листок с кроссвордом и отгадывает его. Пять первых учеников, выполнивших задание, получают оценку «5». Если игра проводится коллективно, то каждый член команды по очереди заполняет один столбец кроссворда. Выигрывает команда, которая быстрее справилась с заданием.

К	К	К	К	К

1. Площадка со ступеньками перед входом в дом.
2. Третье блюдо за обедом.
3. Домашнее животное.
4. Льетя речка – мы лежим.  
Лед на речке – мы бежим.
5. День прошел, пора уж спать, в спальне ждет меня...  
(крыльцо, кисель, коньки, кровать).

### Тема «Звонкие и глухие согласные»

1. «Не соглашайся».

Цели:

- 1) отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце;
- 2) корригирование произвольного внимания и аналитического мышления.

Ход игры

Учитель произносит слово, а ученик повторяет его с употреблением отрицания «нет» (сугроб – нет сугроба). При ответе делается акцент на согласный перед конечной гласной. Далее ученик называет согласный, который нужно писать в первом слове. Выигрывает тот, кто допустил меньше всего ошибок.

Примерный материал:

хлеб, голубь, клуб, тулуп, укроп, обувь, морковь, улов, шарф, шкаф, берег, враг, друг, мак, бык, рыбак, дед, завод, лошадь, гость, крот, салют, грязь, мороз, рассказ, вальс, гусь, лось, багаж, гараж, пляж, ландыш, шалаш, малыш.

## 2. «Скажи ласково».

Цели:

- 1) отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными в середине слова;
- 2) корригирование непроизвольного внимания, аналитического мышления.

Ход игры

Учитель называет предмет, а ученик изменяет слово так, чтобы у предмета было ласковое название, и объясняет какой согласный пишется в первом случае (коробка – коробочка). Выигрывает тот, кто допустил меньше всего ошибок.

Примерный материал:

трубка, юбка, кепка, кнопка, булавка, веревка, будка, дудка, ветка, клетка, повязка, указка, редиска, краска, бумажка, книжка, игрушка, избушка.

## 3. «Помоги Незнайке».

Цели:

- 1) уточнение словаря, закрепление правописания слов с глухими и звонкими согласными на конце и в середине слова;
- 2) корригирование произвольного внимания, памяти, логического мышления.

Оборудование:

фигурка Незнайки, альбом с предметными картинками, в названиях которых есть изучаемая орфограмма, правильные и ошибочные подписи под картинками.

Ход игры:

Учитель сообщает классу, что к ним в гости пришел Незнайка. Он принес альбом с картинками. Каждую картинку Незнайка подписал, но не все предметы назвал правильно и точно. Нужно помочь ему исправить ошибки. Дети рассматривают каждую картинку, читают подпись, подбирают правильное название и записывают его на листе бумаги. Один из учеников объясняет правописание слова и получает фишку в качестве поощрения. В конце работы проверяется, кто все сделал правильно. Эти дети получают дополнительные фишки.

Примерный материал:

- 1) указка, кружка (написано чашка), коробка (написано ящик), избушка, булавка (написано иголка);
- 2) ландыш (написано ромашка), сапог, клюв (написано нос), арбуз (написано дыня), голубь (написано галка), огород, шляпа (написано шапка).

### **Тема «Разделительный мягкий знак»**

1. «Лови мяч».

Цели:

- 1) развитие фонематического слуха, умения различать и воспроизводить слоговые структуры с разделительным и слитным произношением гласного и согласного;
- 2) коррегирование произвольного внимания, аналитического мышления.

#### Ход игры

Учитель произносит слово, обозначающее один предмет, и бросает мяч ученику. Ученик ловит мяч и называет этот предмет во множественном числе, четко артикулируя, и возвращает мяч учителю. Выигрывает тот, кто не сделал ошибок.

#### Примерный материал:

улей, ручей, перо, брат, друг, звено, крыло, лист, прут, стул, воробей, муравей, соловей, дерево, колос, сын.

#### 2. «Немая картинка».

##### Цели:

- 1) развитие умения выделять слова с изучаемой орфограммой, закрепление правописания этих слов;
- 2) коррегирование памяти, произвольного внимания, аналитического мышления.

##### Оборудование:

карточки с мягким знаком, сюжетная картинка: парк, деревья, воробьи, скамья, девочки в нарядных платьях, малыши с игрушками (ружья, обезьянка), мальчики несут планер с красивыми крыльями.

#### Ход игры

Ученики рассматривают картинку. Учитель предлагает найти на ней предметы, в названиях которых есть разделительный мягкий знак. Ребята, нашедшие такие предметы, выходят к доске и вставляют карточку с

разделительным мягким знаком в прорезь картинки и четко проговаривают слово. Затем картинка озвучивается: ученики составляют предложения с названными словами. Поощряются все, правильно выполнившие задание.

### 3. «Юннаты».

Цели:

- 1) накопление словаря на изучаемую орфограмму, закрепление правописания слов;
- 2) корригирование произвольного внимания, аналитического мышления.

Оборудование:

картинка с изображением леса. Под ней написано:

Вот ..... следы. Тут ..... дупло. На дереве ..... гнездо. В траве ..... перо. Здесь ..... нора.

Ход игры

Учитель говорит: «Ребята, сегодня вы все юннаты. Вы пришли в лес. Лесные жители – народ осторожный и пугливый. Все они спрятались. По каким приметам можно узнать, кто живет в лесу? Ответить на этот вопрос вам поможет эта запись». Ребята читают предложения, вставляя вместо точек слова с разделительным мягким знаком (притяжательные прилагательные). В каждом предложении ученики выделяют слово с разделительным мягким знаком, объясняют орфограмму. В конце игры выясняются лучшие «юннаты».

### **Тема «Имя существительное»**

#### 1. «Поехали – поехали».

Цели:

- 1) формирование умения выделять в речи слова, обозначающие предметы;

2) коррегирование непроизвольного внимания, логического мышления.

Ход игры

Обучающиеся изображают движение поезда, учитель в это время называет слова. Если слово обозначает предмет, ученики хлопают в ладоши – остановка. Если называется другая часть речи, ученики продолжают двигаться, а учитель произносит: «Проехали мимо, поехали дальше!»

2. «Найди ошибку».

Цели:

- 1) формирование умения выделять в речи имена существительные;
- 2) коррегирование непроизвольного внимания, аналитического мышления.

Ход игры

Учитель называет ряд слов – существительных и допускает одну «ошибку». Ученик должен определить, какое слово лишнее и доказать почему. Правильно выполнивший задание получает фишку. Выигрывает тот, у кого фишек больше.

Примерный материал:

Кукла, дом, море, вышла, ученик.

Парта, солнце, железный, дверь, моряк.

Девочка, мел, больше, карандаш, лягушка.

Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.

Бежит, книга, окно, ветер, слон.

3. «Найди пару».

Цели:

- 1) уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению;
- 2) коррегирование аналитического и логического мышления.

Оборудование:

предметные картинки с изображением по одному из парных предметов: чайник – кофейник, настольная лампа – люстра, перчатки – рукавицы, ранец – портфель, сумка – сетка, стакан – кружка, тарелка – миска, кофта – рубашка, шляпа – шапка, метелка – щетка, носки – гольфы, стул – табуретка.

Ход игры

Все ученики получают по одной картинке. По порядку выходят представители каждого ряда, показывают предмет на своей картинке, называют его и спрашивают у класса, где его пара. Если пара не найдена, ученик садится на место. Если найдена – ученики получают по фишке. игра продолжается до тех пор, пока не закончатся картинки в каком-либо ряду. Этот ряд считается победителем.

### **Тема «Глагол»**

#### 1. «Кто как голос подает?»

Цели:

- 1) активизация словаря, развитие умения соотносить название предмета и его действие, правильно ставить вопросы к глаголам;
- 2) коррегирование логического мышления, произвольного внимания.

Оборудование:

предметные картинки: кот, жук, мышь, медведь, волк, еж, змея, собака, корова, ворона, воробей, кукушка, соловей, лягушка, утка, гусь, поросенок; карточки со словами: мурлычет, лает, мычит, жужжит, шипит, пищит, ревет, воет, фыркает, каркает, чирикает, кукует, поет, квакает, крикает, гогочет, хрюкает.

## Ход игры

Названия действий выставляются на доске и прочитываются. Один из учеников выходит к доске, берет картинку, выбирает название действия, совмещает карточки и говорит, например: «Лягушка (что делает?) квакает». Правильный ответ оценивается двумя фишками. Если ученик правильно выбрал действие, но не сумел к нему поставить вопрос, он получает одну фишку, вторую отдают тому, кто дополнил ответ.

## 2. «Угадай слово».

Цели:

- 1) формирование умения определять предмет по ряду характерных для него действий;
- 2) коррегирование произвольного внимания, логического мышления.

Ход игры

Учитель перечисляет ряд характерных для задуманного предмета действий. Ученики должны назвать этот предмет. За правильный ответ играющий получает фишку. Слова берутся из словаря. Ученики, по мере отгадывания, записывают их в тетрадь. Например: прыгает, летает, клюет, чирикает – воробей; лает, кусает, грызет – собака.

## 3. «Полминутки для шутки».

Цели:

- 1) формирование умения называть действия предметов по показу;
- 2) коррегирование произвольного внимания, аналитического мышления.

Ход игры

Учитель читает стихотворение, ученики называют тех, о ком говорится в нем. К доске выходят девочка и мальчик и демонстрируют действия, о которых говорилось в стихотворении. Одноклассники отгадывают, кого из детей они изображают и что делают. Если дети угадали, «артисты» получают

фишки. Угаданное имя и действие записываются на доске. Вызывается следующая пара. Изображаются новые действия или те, которые были выполнены неудачно. Выигрывает ряд, который набрал наибольшее кол-во фишек. В конце игры ставится вопрос: «Что нужно нарисовать, чтобы спасти Тоню?»

### **У меня друзей немало**

У меня друзей немало,

Я их всех нарисовал.

Маша машет. Паша пашет.

Коля колет. Поля полет.

Света светит. Соня спит.

Тоня тонет.

Но не дам ей утонуть.

Я спасу подружку Тоню,

Нарисую что-нибудь.

### **Тема «Имя прилагательное»**

#### **1. «Молчанка».**

**Цели:**

- 1) формирование умения соотносить название признака и вопрос к слову, его обозначающему;
- 2) корригирование произвольного внимания, памяти, аналитического мышления.

**Оборудование:**

у учителя карточки со словами, обозначающими признаки предметов и употребленными в разных формах, карточки с вопросами «какой?», «какая?», «какое?», «какие?» - у каждого ученика – один набор.

Ход игры

Учитель показывает карточку с прилагательным, ученики поднимают карточку с соответствующим вопросом. Например: «глубокая – какая?, веселые – какие? и т.д. Кто показал не ту карточку, получает штрафное очко. Нужно постараться получить как можно меньше штрафных очков.

## 2. «Что из чего сделано?»

Цели:

- 1) активизация слов, обозначающих признаки предметов по материалу, формирование умения ставить к ним вопросы;
- 2) корригирование памяти, логического мышления.

Оборудование:

набор картинок с изображениями стола, платья, стакана, коробки, тетради, гвоздя, сумки, шубы.

Ход игры

Учитель показывает картинку и спрашивает: «Из чего сделан этот предмет?» Один из учеников отвечает. Например: «Стол сделан из дерева. Он какой? –деревянный». Правильно ответивший получает фишку. Учитель спрашивает, какие еще вещи (предметы) с таким признаком знают школьники. Ученик, назвавший такой предмет, получает фишку. Выигрывает набравший наибольшее кол-во фишек.

## 3. «Подбери картинку».

Цели:

- 1) формирование умения ставить вопрос, изменяя форму слова;

2) коррегирование непроизвольного внимания, логического мышления.

Оборудование:

у каждого ученика на парте по шесть картинок морковь, шар, апельсин, девочка, щенок, забор.

Ход урока:

Учитель называет прилагательное, относящееся к одному из данных предметов. Ученики должны показать соответствующую картинку или две, если признак присущ нескольким предметам. Нужно составить словосочетания, изменяя окончание прилагательного. Например: веселый щенок, веселая девочка. Ответы оцениваются баллами.

Примерный материал:

сочный, веселый, круглый, деревянный, удобный, яркий, вкусный, старый.