

**Ямало-Ненецкий автономный округ  
Муниципальное образование Ямальский район  
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Панаевская школа-интернат»**

*Районный конкурс молодых педагогов  
«Моя педагогическая инициатива»*

*Номинация:  
«Проекты по организации работы с детьми с ограниченными  
возможностями здоровья»*

***Проект «Активизация познавательной  
деятельности учащихся с ограниченными  
возможностями здоровья средствами  
дидактических игр на уроках русского языка в  
начальной школе»***

**Автор:**

**Ламдо Алёна Владимировна,  
учитель начальных классов**

**Наименование ОУ**

Муниципальное казённое  
общеобразовательное учреждение  
«Панаевская школа-интернат»

**Ф.И.О. руководителя ОУ**

Дубникова Елена Васильевна

**Контактный телефон автора  
проекта**

**Телефон: 89519848198  
e-mail: alena.lamdo.93@mail.ru**

**Актуальность и постановка проблемы проекта.** Одной из перспективных задач развития системы образования является создание образовательной среды, обеспечивающей доступность качественного образования детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и обеспечение их социализации.

Работая с детьми с ОВЗ, столкнулись с трудностями активизации познавательной деятельности в обучении, в частности в области русского языка. Как активизировать, т.е. пробудить к активности, усилить, оживить мыслительную деятельность учащихся с ограниченными возможностями здоровья? Дети чрезмерно подвижны, не могут выдержать на уроке и пяти - десяти минут. Внимание неустойчиво, возникают трудности с дисциплиной. Так как же заставить ребёнка слушать? С помощью, каких средств и методов сделать обучение увлекательным? Дети подвижны - значит, надо дать выход их энергии. Они эмоциональны, у них слабая нервная система – значит, не злоупотреблять разного вида соревнованиями: они ещё не научились с достоинством переносить поражение, которое может явиться причиной горьких слёз. У ребят повышенная утомляемость - значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. У них неустойчивое внимание – надо подобрать более интересный материал, смелее вводить в урок игры и игровые ситуации. Дети всегда запомнят лучше то, что интересно. *Мы пришли к выводу*, что одним из способов решения этой проблемы является дидактическая игра. Это и определило тематическую направленность данного проекта.

**Новизна:** особенности использования дидактических игр в активизации познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ;

**Цель:** выявление эффективности использования дидактических игр в активизации познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка.

### **Задачи:**

1. Изучить, проанализировать теорию об использовании дидактических игр для активизации познавательной деятельности;
2. Изучить особенности формирования познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка;
3. Выявить возможности использования дидактических игр в развитии познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка;

**Практическая значимость проекта:** составление и апробация брошюры дидактических игр для активизации познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка.

**Проект педагогически целесообразен,** т.к. нацелен на удовлетворение образовательных потребностей в области русского языка и повышение качества оказываемых специальных услуг для детей с ОВЗ.

**Объект исследования** - процесс обучения русскому языку детей с ОВЗ.

**Предмет исследования** - роль использования дидактических игр в активизации познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка.

**Гипотеза исследования:** если использовать дидактические игры в процессе обучения русскому языку детей с ОВЗ, то они помогут развивать:

- интерес к изучению русского языка и к самому русскому языку;
- познавательный интерес детей;
- познавательную активность на уроках русского языка;

- развитие вышеуказанных предложений поможет развивать познавательную деятельность на уроках русского языка.

**Основное содержание** проекта заключается в выявлении эффективности использования дидактических игр в активизации познавательной деятельности младших школьников с ОВЗ на уроках русского языка.

Чтобы достичь поставленной цели и выполнить задачи, работа с обучающимися данной категории ведётся не менее учебного года.

### Этапы и сроки реализации

Этапы реализации	Направление деятельности	Сроки реализации
<i>Первый этап диагностический</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Анализ затруднений.</li> <li>• Выявление проблемы.</li> <li>• Изучение литературы по проблеме и имеющегося опыта.</li> </ul>	сентябрь-октябрь
<i>Второй этап</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Определение целей и задач проекта.</li> <li>• Разработка системы мер, направленных на решение проблемы.</li> <li>• Прогнозирование результатов.</li> </ul>	ноябрь
<i>Третий этап практический</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Внедрение опыта работы</li> <li>• Формирование методического комплекса.</li> </ul>	ноябрь-апрель

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Корректировка работы.</li> </ul>	
<i>Четвертый этап аналитический</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мониторинг текущих результатов.</li> <li>• Подведение итогов.</li> <li>• Оформление результатов работы.</li> </ul>	май

**В результате внедрения проекта предполагается:** в ходе мониторинга будет выявлена картина успешности деятельности учащихся на уроках русского языка с ОВЗ, степень овладения ими умений, что позволит сделать вывод об уровне формирования познавательной деятельности у обучающихся.

**Ожидаемые результаты - продукты:** сборник дидактических игр по русскому языку.

**Предполагаемые риски:** трудности организации субъект-объектных отношений в детском коллективе, что связано не только с проблемой ребенка, но и с особенностями самой группы. Неудовлетворенность во взаимоотношениях из-за ограниченности социального опыта учащихся с отклонениями в развитии, что делает их малоинтересными.

### **Ресурсное обеспечение**

#### **Предметно-образовательные ресурсы**

Библиотека, учебники, дидактические материалы, новые демонстрационные предметно-тематические презентации, УМК для педагогов, специалистов и учащихся, вовлечение учащихся в создание электронно-образовательных ресурсов и т.д.

#### **Материально-технические ресурсы**

Компьютеризация учебных кабинетов

#### **Научно-методические**

Условия непрерывного, в т.ч. дистанционного обучения и повышения квалификации, введение в штаты методистов, научных руководителей проектов и др.

### **Кадровые ресурсы**

*Зам. директора по УВР НШ:*

- координация условий и хода реализации проекта;

*Учитель начальных классов:*

- разработка, корректировка проекта;
- методическое сопровождение проекта;
- разработка и ведение базы учетно-отчетной документации по реализации проекта, мониторинг результатов прохождения обучающимися образовательного маршрута;
- привлечение новых высококвалифицированные кадров, создание собственных образовательных ресурсов педагогов и специалистов, создание системы повышения профмастерства на рабочем месте, при прохождении аттестации, при введении нового и т.д.

- *Социально-психологическая служба:*

- оказание индивидуальной психолого-педагогической помощи обучающимся с ОВЗ.

- *Медицинская служба:*

- контроль состояния здоровья обучающихся с ОВЗ.

**Информационные ресурсы** заложены в тесном сотрудничестве со СМИ как школьного, так и районного уровня, тесным сотрудничеством с администраторами школьного сайта.

**Целевая аудитория.** Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья 2 - 4 классов.

Дети с ограниченными возможностями здоровья – это дети, состояние здоровья которых препятствует освоению образовательных программ вне специальных условий обучения и воспитания.

Активизация познавательной деятельности учащихся - одна из основных задач учителя. Учитель исходит из того, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует умственную деятельность в данный момент, но и направляет её к последующему решению различных задач. Как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоций и рациональности в обучении. Ещё К.Д. Ушинский подчёркивал, как важно серьёзное занятие сделать для детей занимательным. С этой целью учителя начальных классов должны использовать в своей практике различный, занимательный материал. Он не только увлекает, заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребёнка, приучает считаться с интересами товарищей.

Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка - одно из наиболее существенных требований, обеспечивающих качество обучения по данному предмету. Работая с детьми с ОВЗ, убеждаешься, что такие дети нуждаются в особом подходе со стороны учителя. Характерными признаками ребенка, медленно читающего, долго думающего, со слабой памятью являются его неумение сосредоточиться на задании, неумение выслушивать задание до конца, вдумываться в суть его: что надо сделать и как. Нередко ребенок улавливает только суть или начало задания, детали же пропускает. А это значит, что ребенок невнимателен, что и влечет за собой цепочку неудач и неумений. Если ребенок теряет любознательность, это ограничивает возможности его развития.

*Основные функции дидактических игр:*

- формирование устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребёнка к школьному режиму;
- формирование психических новообразований;
- формирование общих учебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
- формирование навыков самоконтроля и самооценки;
- формирование адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

*Дидактическая игра* - это сложное, многогранное явление. Она помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Через игру быстрее познаются закономерности обучения.

Организовать и провести дидактическую игру - задача достаточно сложная для педагога.

*Основные условия проведения дидактической игры:*

- наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр;
- выразительность проведения игры;
- необходимость включения педагога в игру, он является и участником, и руководителем игры, незаметно для детей направляя игру в нужное русло;
- оптимальное сочетание занимательность и обучения. Проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения эмоциональность, лёгкость, непринуждённость;
- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания;



- используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и ёмкой.

В процессе игры осуществляется подготовка работ к обучению грамоте, к усвоению грамматического строя русского языка. В начальной школе дидактическая игра может превратиться в эффективное средство закрепления и расширения знаний, полученных на занятиях. К.Д.Ушинский называл такие игры педагогическими, созданными взрослыми для обучения детей. Дидактические игры по русскому языку должны подготовить учащихся к выполнению домашних заданий, привить устойчивый интерес к учебным занятиям, главное, способствовать осмысленному овладению устными формами речи, развитию логического и образного мышления.

Приведём некоторые игры, способствующие активизации познавательной деятельности детей с ОВЗ на уроках русского языка.

№ п/п	Тема урока	Название игры	Цель	Описание	Задание	Примечание
1.	«Гласные и согласные звуки и буквы»	«Разноцветные буквы»	Развитие внимания, зрительного восприятия, устной речи, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.	Командам предлагаются для рассмотрения таблицы 5x5 клеток, где в клетках разными цветами изображены гласные и согласные буквы (использовано от 3 до 5 цветов).	Найти гласные буквы. Сколько их?  Сколько синих согласных?  Сколько зеленых согласных? и т. д.	Ответ дети показывают, подняв руки – числом пальцев. Команда первой правильно показавшая ответ, получает жетон и показывает найденные буквы, а остальные хором проговаривают звуки вместе с

						ним. Выигрывает та команда, которая наберет больше жетонов.
2.	«Слог»	«Найди пару»	Закрепление учебного материала невербальными средствами.	Класс делится на группы. Каждая группа получает карточки со слогами:  НА – СОС – КА – МЫШ – ЖИ – ЛЫ – НА – ВЕС	Найти пару каждому слогу и записать эти слова. (Вначале не надо говорить, что слоги взаимозаменяемы – дети должны открыть это сами.)	Подбор слогов производится таким образом, что они могут группироваться по-разному, образуя разные слова в зависимости от порядка.
3.	«Большая буква»	«Кто быстрее исправит ошибки?»	Развитие внимания, закрепление учебного материала через использование игровой мотивации.	На карточках – текст с ошибками.	Как можно быстрее найти и исправить все ошибки в написании прописной буквы.	
4.	«Части речи»	«Кто быстрее найдет?»	Развитие мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.	На карточках тексты с равным количеством слов и глаголов.	Ученики должны как можно скорее найти и подчеркнуть все слова, отвечающие на вопрос "что делает?".	
5.	«Вопросы «Кто?» и «Что?»	"Кто быстрее?"	Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.	Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.	Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.	<i>Ученики подчеркивают слова, отвечающие на вопрос «кто?» - синим маркером, на вопрос «что?» - зеленым маркером.</i>
6.	«Имя прилагатель»	«Найди пару»	Закрепление учебного	Каждая команда	Найти подходящее	

	ное»		материала невербальными средствами.	получает карточку со словами: четыре существительных, и четыре прилагательных.	прилагательное к существительному.	
7.	«Предложение»	«Живые слова»	Развитие слухового сосредоточения, закрепление учебного материала через двигательный анализатор.	Командам даются слова, записанные в разброс.	Дается задание, поставить слова в таком порядке, чтобы получилось предложение.	

Включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по русскому языку. В дидактических играх *ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует* предметы по тем или иным признакам, *производит* доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

У ребенка фантазия развита настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру. В каждом ребенке с детства горит огонек любопытства и любознательности, он готов впитывать в себя все ему еще неизвестное, радуется всем своим новым знаниям и навыкам. Часто нашим урокам не хватает той яркости повествования, чтобы не охладить, а наоборот, разжечь это стремление. Урок должен быть ярким, эффектным, эмоциональным, а главное - продуктивным. Только тогда знания, переданные детям, надолго запомнятся, станут прочной основой того фундамента, на который будет опираться все его дальнейшее образование. На уроках где находится место игре, всегда царит хорошее настроение, а

это залог продуктивной работы. Игра позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное учит детей быть добрыми и справедливыми. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры и игровых ситуаций нет и не может быть полноценного развития личности. Игра для младших школьников продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира. «Хорошая игра похожа на хорошую работу», - писал А. С. Макаренко. Вот почему игре уделяется особое внимание. Без игровых ситуаций не может быть полноценного развития личности младшего школьника.

### **Перспективы дальнейшей реализации проекта.**

В дальнейшем, после создания сборника игр, планируется обновлять полученный сборник новыми играми, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся с ОВЗ на уроках русского языка.

Дидактическая игра содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда

можно сделать **ВЫВОД** о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

## Список использованной литературы:

1. Макаренко А. С. Соч. М., 1957, т. IV
2. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр./ сост. А. Акшина , Т. Акшиной, Т. Жаркова М., 1990.
3. Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка // Начальная школа. 2001г. № 11
4. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. // Начальная школа. 2004 г. № 11
5. Степанова О.А. Научно- методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками.// Начальная школа полюс до и после. 2003г. № 8

## **Фонетические игры**

### ***1. Передай скороговорку***

**Цель** – отработать чёткость произношения

Несколько команд по 5-10 человек строятся в один ряд каждая. Руководитель сообщает на ухо капитанам скороговорку. Те передают ее на ухо своему соседу и т.д. Побеждает команда, которая быстрее и правильно передаст скороговорку, произнесенную последними членами команд вслух.

Скороговорки.

Всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.

На дворе трава, на траве дрова.

Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.

Водовоз вез воду из-под водопровода.

Архип осип. Осип охрип.

Щетинки у чушки, чешуя у щучки.

Ушел косою козел с козой.

Прохор и Пахом ехали верхом.

Клади уголь в угол и т.д.

### ***2. Угадай первый звук***

**Цель** - развивать фонематический слух, учить выделять звук из слова.

В произнесенных учителем словах дети должны назвать первый звук, например: дом, трава, арка, кит, гриб и т.д. Правильно ответивший получает фишку. Побеждает тот, кто получит большее количество фишек.

## ***Графические игры***

### ***1. Допишите элемент до буквы***

**Цель** – научить узнавать букву по её внешнему облику, научить печатать буквы.

Какие буквы содержат предложенный элемент?



2. В предложенной картинке **найти предметы**, названия которых начинаются с букв: З, К, И, А...

**Цель** - учить обозначать звук буквой.

3. Напишите буквы, из которых состоит слово «мир», одну под другой.

Возле каждой буквы **продолжите такие слова, которые образуют**

**предложение:**

Мальчик

Интересно

Рассказывает

**Цель** – учить производить звукобуквенный анализ слова, подбирать слова по заданной букве, анализировать словесный состав предложения.

4. Напишите буквы, из которых состоит слово «дом», одну под другой.

Возле каждой буквы **допишите слово:**

Дорога

Окно

Мыло

**Цель** – учить делать звукобуквенный анализ слова, развивать словотворчество.

**Лексические игры**



### 1. Какие это предметы

**Цель** - уточнить семантику слова, его лексическую роль в речи.

Дай быстрый и точный ответ

Про каждый рисунок - предмет:

Кто сделал его, из чего

И где он нужнее всего? (игла, крючок, нитки, лопата и др.)

### 3. Загадки – «добавлялки»

**Цель** – учить подбирать слова-рифмы, семантически единые с предложением.

Добавьте слова – рифмы:

Верещунья, белобока

А зовут ее ...(сорока)

Хитрый след плести стараясь

По сугробам прыгал ...(заяц)

Мед в лесу медведь нашел

Мало меду, много...(пчел)

У меня пропал носок,

Утащил его ...(щенок)

Кто один имеет рог?

Отгадайте ...(носорог)

Подготовлен самолет

Он отправился в ...(полет)

На шесте дворец

Во дворце певец  
А зовут его ....(скворец)

#### **4. Наполни корзину**

**Цель** – учить различать родо-видовые понятия.

На доске рисуют две корзинки. Одной команде предлагается подобрать в корзинку картинки, изображающие овощи, другой - фрукты.

#### **5. Не ошибись**

**Цель** – учить различать слова-предметы и слова-понятия.

Дети встают в круг, ведущий в середине. Он кидает мяч поочередно и одновременно произносит слово. Если оно обозначает предмет, который можно потрогать (стол, друг, книга), то играющие ловят мяч. Если слово не обозначает осязаемый предмет (мысль, дружба, желание), то играющим нельзя ловить мяч. Ошибившиеся выходят из круга.

#### **6. Скажи правильно**

**Цель** - уточнить семантику слова.

К.И. Чуковский в своей книге «От двух до пяти» рассказал нам, как говорят маленькие дети. Они еще не изучали русский язык и поэтому неправильно образуют слова. Исправьте их.

Одетки - одежда

Улицционер - милиционер

Людь - человек

Строганок - рубанок

Сердитки - морщинки

Копатка - лопатка

Чаха- чашка

Колоток - молоток

Одуван- одуванчик

Начаепился - напился чаю

Ползук- паук

Дождь налужил -лужи от дождя

Мазелин - вазелин

Нет, я вежа - в противоположность

невеже

Кружинки - пружинки

Пальчатки – перчатки

## 7. Какой предмет?

**Цель** – учить подбирать слова-определения (описания).

Учитель называет предмет, а ученики должны сказать, какой он. Например: брусника, еж, самолет, лист, заяц и др. Правильно ответивший получает жетон. Выигрывает тот, кто получил большее количество жетонов.

### Грамматические игры

#### 1. Знаете ли вы русский язык?

**Цель** – учить употреблять формы ед. ч. и мн. ч. сущ., формы родов сущ.

а) - Я буду называть слова в единственном числе, а вы хором во множественном.

Кот-коты	дуга-дуги	ведро-ведра
Плот-плоты	рука-руки	бедро-бедра
Крот-кроты	мука-...	перо-перья
Грот- гроты	беда-беда	метро -...
Цветок-цветы	день-дни	теленоч-телята
Человек-люди	пень-пни	цыпленок-цыплята
Судно-суда	лень-...	козленок-козлята
Морковь-...	еда-...	бочонок-бочонки

б) - Я буду называть существительные мужского рода, а вы соответствующие им женского рода.

Повар-повариха	ткач-ткачиха
Портной-портниха	купец-купчиха
Заяц-зайчиха	храбрец-...
Слон-слониха	врач-...
Петух-....	учитель-учительница

Окунь-...

ученик-ученица

в) -А теперь наоборот: я буду называть существительные женского рода, а вы соответственно- мужского.

Индюшка-индюк

стрекоза-....

Лиса-лис

львица-лев

Коза-козел

кошка-кот

## **2. Что бывает высокое (длинное, широкое, низкое, узкое)?**

**Цель** – учить согласовывать сущ. и прил.

Ведущий называет прилагательное и бросает мяч одному из играющих, который должен назвать предмет, характеризующийся этим признаком.

Например: высокий (дом, дерево). Ученик, назвавший предмет, бросает мяч другому игроку.

## **Орфографические игры**

### **1. Овощи, фрукты, ягоды**

**Цель** - закрепить написание слов с большой буквы.

Напишите в тетрадке названия овощей, фруктов, ягод, которые вы знаете.

Как пишутся эти слова?

Могут ли они быть записаны с большой буквы?

### **2. Два предложения**

**Цель** – закрепить правописание слов с большой буквы.

Составьте предложения со словами Морозов-морозов, Скворцов-скворцов и т.п. Запишите.

### **3. Как превратить...**

**Цель** – закрепить употребление в словах Ъ как показателя мягкости согласного.

Превратите: мел в мелкое место.

угол в топливо.

шест в число.

#### 4. Как пишется?

**Цель** – закрепить слитное и раздельное написание приставок и предлогов.

Как правильно записать предложение, раскрыв скобки?

Солнце спряталось (за) бор.

КотофейИваныч

Залезает на (за) бор-

Прогуляться на ночь.

Я. Козловский.











