

МОУ «Турочакская СОШ им. Я.И. Баляева»

«Игровые технологии,
как средство развития речи
детей с ОВЗ»

Выполнили:

Вальтер Екатерина Сергеевна,
Гурская Анастасия Владимировна,
Тарбаганова Надежда Алексеевна,
Черникова Ольга Петровна

с. Турочак, 2025

«Любопытный»

Цель: активизация знаний детей по обучению грамоте и развитию речи.

Игровая задача: на любой вопрос учителя называйте только слова, которые начинаются со звука [...], например:

- Как тебя зовут?
- А фамилия?
- Откуда ты приехал?
- А что там растёт?
- Какие птицы там водятся?
- А на чем ты поедешь обратно?
- Какой подарок привезешь маме и папе?



«Прищепка»

Цель: комплексное развитие (мелкой моторики, улучшение координации, развитие речевых навыков, формирование внимания и концентрации, социальные навыки, эмоциональное развитие, творческое мышление) через увлекательное и интерактивное взаимодействие.

Игровая задача: играя с бельевыми прищепками (пощипываем ими кончики пальцев, предварительно проверяем, чтобы она не была слишком тугой) проговариваем стихотворение.

У котят, как у ребят

Зубки режутся, болят.

Стал кусачим котик мой,

Шустрый шарик озорной!

Хвать за палец и кусь - кусь!

Пусть кусает, не боюсь!

Так играет он со мной,

Котик мой совсем не злой.



«Дружилки»

Цель: развитие навыков простого звукового анализа, речи и воображения.

Игровая задача: разложить картинки с животными на одном столе, а буквы на другом столе. Играть по очереди. Один ученик берет любую картинку и придумывает, с какой буквой хотело бы дружить животное, на ней изображенное.

Например: СЛОН хотел бы дружить с буквой Х, потому что у него есть хобот, а КОШКА с буквой М, потому что ловит мышек.



Игра «Найти ошибку на картинке»

- ▶ Цель: развитие речи, логического мышления, внимания и умения анализировать.
- ▶ Задача ребенка - рассмотреть картинку, найти ошибку, объяснить, почему так не бывает, и предложить правильный вариант.



Игра «Опиши овощи по схеме»

- ▶ Цель: развитие связной речи, логического мышления и обогащение словарного запаса у детей.

Детям предлагается составить рассказ об овощах, опираясь на предложенную схему с условными обозначениями: название, цвет, форма, вкус, текстура, место произрастания и возможные блюда из него.

КАПУСТА



Схема для описания капусты:

- Вопросительный знак (название)
- Цветной круг (цвет)
- Формы: круг, овал, треугольник (форма)
- Знак рта (вкус)
- Стрелки вверх и вниз (текстура)
- Знак руки (место произрастания)
- Котелок (блюда)

ЛУК



Схема для описания лука:

- Вопросительный знак (название)
- Цветной круг (цвет)
- Формы: круг, овал, треугольник (форма)
- Знак рта (вкус)
- Стрелки вверх и вниз (текстура)
- Знак руки (место произрастания)
- Котелок (блюда)

КАРТОШКА

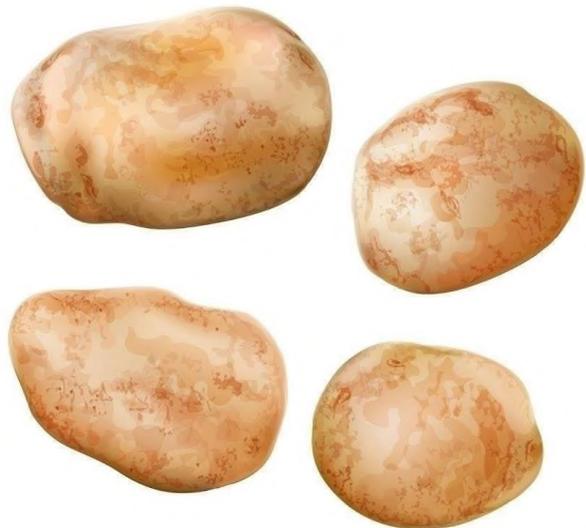
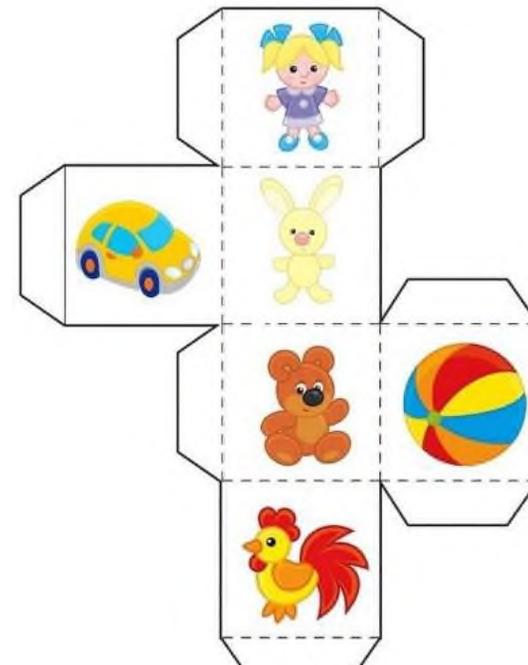
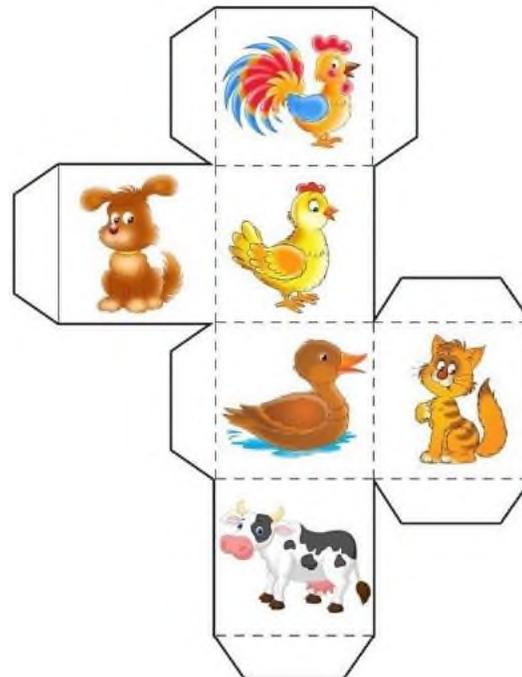
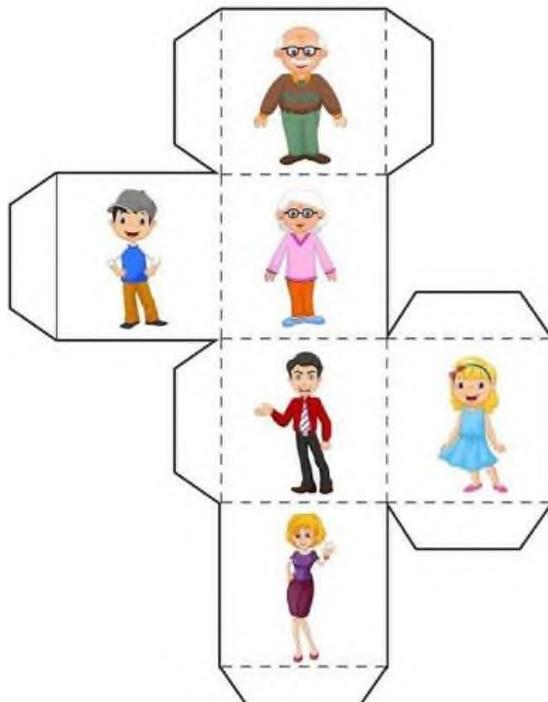


Схема для описания картофеля:

- Вопросительный знак (название)
- Цветной круг (цвет)
- Формы: круг, овал, треугольник (форма)
- Знак рта (вкус)
- Стрелки вверх и вниз (текстура)
- Знак руки (место произрастания)
- Котелок (блюда)

Игра «Фразовый конструктор на кубиках»

- ▶ Цель: развитие грамматического строя речи у детей.
- ▶ С помощью кубиков с изображениями и словами дети учатся составлять грамматически правильные фразы, расширять словарный запас и развивать навыки связного высказывания.



Игра «В гостях у сказки»

- ▶ Цель: развития умения различать положительных и отрицательных персонажей сказок, формирование нравственных ценностей и речевых навыков.
- ▶ Игра помогает детям анализировать характеры сказочных героев, сравнивать их поступки и делать выводы о добре и зле. Дети разделяют персонажей на положительных и отрицательных, объясняют свой выбор и обсуждают мораль сказки.



Игра «Одежда по сезонам»

- ▶ Цель: формирование представлений о временах года и сезонной одежде, развитие логического мышления, расширение словарного запаса.
- ▶ Задача - распределить одежду по сезонам, сопоставляя с её погодными условиями.



Игра «Зимние мнемодорожки для развития речи»

- ▶ Цель: развитие речевых навыков, памяти, внимания и мышления с помощью ассоциативных связей в игровой форме.
- ▶ Мнемодорожки - это интерактивные задания, в которых дети следуют по «дорожкам», связанным с зимними темами. Задания, могут включать составление предложений, описание зимних явлений или рассказов, развитие связной речи.

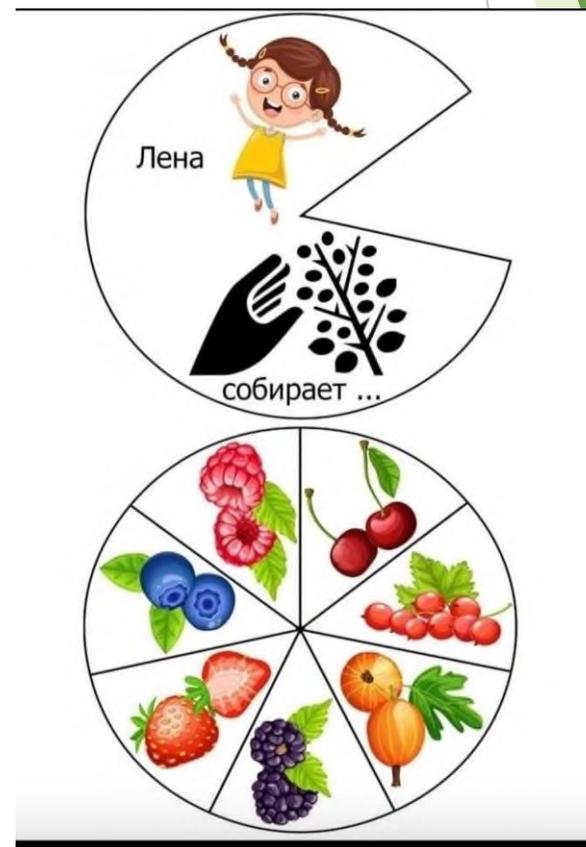
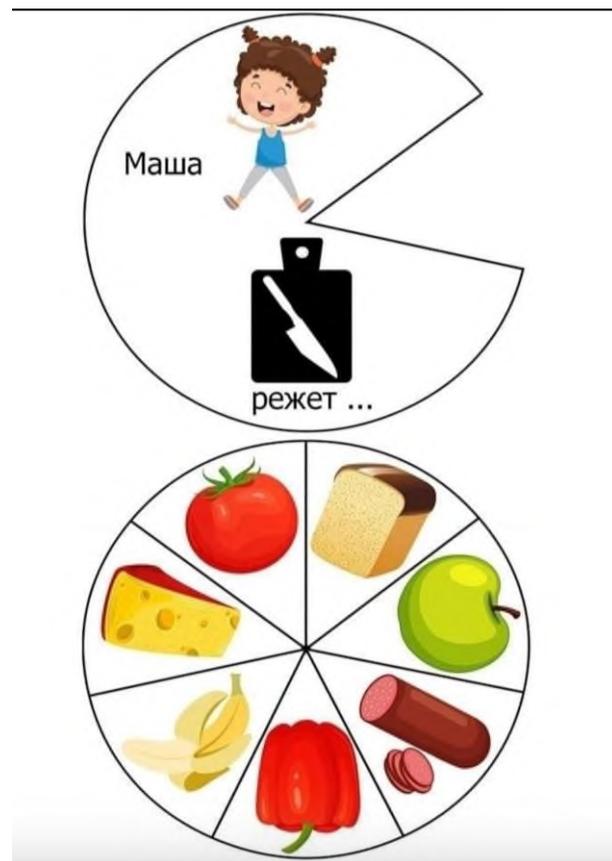


Игра «Мнемотаблицы по сказкам для развития речи»

- ▶ Цель: развитие речевых навыков, памяти, внимания и мышления с помощью ассоциативных связей в игровой форме.
- ▶ Мнемотаблицы - это схема, в которой заложена определенная информация.
- ▶ Работа по мнемотаблице состоит из трёх этапов:
 - ▶ - Рассматривание таблицы и разбор того, что на ней изображено.
 - ▶ -Преобразование из абстрактных символов в образы.
 - ▶ -Пересказ сказки или рассказа с опорой на символы (образы).
- ▶ Основной “секрет” мнемотехники прост - это ассоциация, т.е. связь нескольких образов.

Игры на развитие речи

- ▶ Цель: развития умения классифицировать картинки по признаку, формирование речевых навыков.
- ▶ Игра помогает детям анализировать, сравнивать, рассуждать.



Интерактивные игры по падежам

- ▶ **Цель игр по падежам** – создание условий для запоминания учащимися падежей и падежных вопросов, формирования умения применять эти знания в различных вариантах и доведения полученных знаний до автоматизма.
- ▶ **«Учим падежи»** – создать условия для запоминания учащимися падежей, падежных вопросов, формирования умения применять эти знания в различных вариантах и доведения полученных знаний до автоматизма. Для этого изготавливаются карточки с названиями падежей, падежными вопросами и словами-помощниками (карточки разного цвета). На классной доске при помощи магнитов падежи и падежные вопросы вместе со словами-помощниками «собираются» в пазл.
- ▶ **«В гостях у падежей»** – выявить умение детей употреблять имена существительные в различных падежах и числах. Для этого на игровом поле расположена схема. В центр схемы помещается карточка с падежом и карточки с изображениями предметов (одушевлённых и неодушевлённых) в единственном и множественном числе. Ребёнку предлагается употребить слова на картинках в нужном падеже.
- ▶ <https://learningapps.org/view39220938>
- ▶ <https://learningapps.org/view39220337>

Сайты для создания интерактивных заданий

- ▶ MyQuiz.ru — онлайн-сервис простых и удобных мобильных викторин.
- ▶ Quizizz.com (quizizz.com) — сервис позволяет создавать и проводить викторины, или использовать выбранные из каталога готовые викторины.
- ▶ LearningApps.org (learningapps.org/) - это своего рода конструктор для создания интерактивных учебных модулей по разным предметным дисциплинам для применения на уроках и во внеклассной работе.
- ▶ Wordwall (wordwall.net/ru) — многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске.
- ▶ Online Test Pad (onlinetestpad.com/) - конструктор тестов, опросников, кроссвордов, логических игр и комплексных заданий.
- ▶ eТреники (etreniki.ru) — это онлайн-конструктор учебных тренажёров. Здесь, с помощью интернет-браузера, вы сможете конфигурировать небольшие веб-приложения — тренажёры. Каждый тренажёр получает на сайте уникальный код и доступен всем желающим. Вам остается только поделиться ссылкой.
- ▶ УДОБА (udoba.org/) — конструктор и хостинг открытых образовательных ресурсов
- ▶ Joyteka (joyteka.com/ru) — образовательная платформа. Пять онлайн-сервисов, индивидуальные задания и яркие эмоции при обучении. Создайте увлекательный урок для своих учеников.
- ▶ Сервис Jigsawplanet (www.jigsawplanet.com) позволяет создавать и собирать свои пазлы. Особенность сервиса заключается в том, что он требует приложения Java (если Java на вашем компьютере не установлено, то сервис вам предложит установить его). Пазлы могут быть разного количества и формы. Сложность может быть добавлена и вращением элемента пазла. Обучающиеся собирают ту или иную картинку. При завершении им показывается время сборки пазла.
- ▶ Kahoots (kahoot.com) - игровая обучающая платформа. На сайте предоставлен каталог игр, каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов. Может использоваться для проверки знаний учащихся, или в качестве перерыва в классных занятиях.
- ▶ Сервис konstruktortestov.ru (konstruktortestov.ru) - бесплатный конструктор тестов. Можно настроить индивидуально для учеников, все бесплатно. Минус - не запрещает повторное прохождение (но ответы можно скрыть).