

Государственное бюджетное стационарное учреждение социального обслуживания для
детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей
«Мысковский детский дом – интернат для детей с ментальными нарушениями»

**Картотека дидактических игр, направленных
на формирование лексико-грамматических категорий
у детей с ментальными нарушениями.**



**Разработчик:
Новикова Олеся Владимировна, логопед
высшей квалификационной категории**

Оглавление

Оглавление	2
1. Пояснительная записка	3
2. Цель и задачи разработки	3
3. Обоснование новизны разработки	4
4. Содержание материала	4
5. Дидактические игры и пособия, направленные на формирование лексико-грамматических категорий у детей с ментальными нарушениями	6
6. Список литературы.....	15

Пояснительная записка

В разработке представлена картотека дидактических игр для коррекционно - развивающей работы по формированию лексико-грамматической стороны речи у детей с нарушением интеллекта.

Логопедическая работа в детском доме-интернате для детей с ментальными нарушениями является важным звеном в общей системе коррекционной работы. Интеллектуальная недостаточность отрицательно сказывается на речевом развитии ребенка.

Нарушения речи у детей с интеллектуальной недостаточностью имеют сложную структуру и стойкий характер. В целом речь страдает как функциональная система. Чаще всего это дети с полиморфным нарушением звукопроизношения, у них нарушаются процессы формирования фонематического восприятия, фонематического анализа и синтеза, аграмматизмы при словообразовании и словоизменении, несформированность связной речи.

Для успешного обучения и воспитания этих детей необходимо пробудить их интерес к коррекционным занятиям, активизировать их деятельность. Одним из эффективных средств, для пробуждения живого интереса, является игра. Несмотря на то, что игровая деятельность детей с проблемами в развитии очень своеобразна, логопеды широко используют различные игровые технологии для коррекции познавательной деятельности данной категории детей.

Цель и задачи разработки

Цель:

Разработка и применение на практике картотеки дидактических игр на логопедических занятиях, направленных на формирование лексико-грамматических категорий у детей с нарушением интеллекта.

Задачи:

1. Изучить уровень сформированности лексико-грамматических категорий у детей с нарушением интеллекта.
2. Определить структуру и содержание комплекта дидактических игр.
3. Систематизировать различные дидактические игры, исходя из коррекционной направленности, для использования их на логопедических занятиях.

Обоснование новизны разработки

Ребенок должен овладеть речью, как средством общения, грамматически правильной диалогической и монологической речью, должен уметь взаимодействовать со взрослыми и сверстниками при помощи устной речи.

О роли игры в жизни ребенка писали еще великие педагоги прошлого Ж. Руссо, К. Ушинский, А. Макаренко.

Игра на коррекционных занятиях является и методом, и формой обучения детей. С помощью игры в большей степени развивается и устная, и письменная речь ребенка: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, вырабатывается умение точно выражать свои мысли, совершенствуется грамматический строй речи.

Исходя из этого, составлена картотека дидактических игр по развитию лексико-грамматических категорий у детей с ментальными нарушениями. Данная картотека предназначена для логопедов коррекционных учреждений для детей с нарушением интеллекта. Изначально представленные в различных источниках задания и упражнения для формирования лексико – грамматического строя речи у нормально развивающихся детей с сохранным интеллектом пересмотрены, облегчены и представлены в виде настольных или подвижных игр. Так как, учащиеся с нарушением интеллекта абсолютно не критичны к результатам выполнения тех или иных упражнений и заданий, то данные формы работы недостаточно эффективны. Гораздо эффективнее в данном случае применение именно игр, где каждый ребенок видит конечный результат своей работы, своей игры в виде сложенной правильно разрезной картинки, заполненного поля лото и т.д.

В неразрывной связи с развитием речи в играх осуществляется и развитие мышления детей, способность сравнивать, группировать, классифицировать предметы, делать выводы и обобщения.

Содержание материала

Комплект дидактических игр по формированию лексико – грамматической стороны речи у детей с нарушением интеллекта, можно построить следующим образом:

1. Работа по обогащению словарного запаса.
2. Формирование обобщающих понятий.
3. Развитие функции словообразования и словоизменения.
4. Работа по введению в речь предлогов.
5. Грамматическое оформление предложений.

Выбором для навыков формирования речевой деятельности послужили игровые упражнения. Потребность в игре у детей обоснована психофизиологическим развитием. Значение игры невозможно исчерпать и переоценить. В том и состоит её феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение и творчество. Введение игровых технологий в коррекционно–развивающую работу дает расширенный спектр и многообразие выбранного направления.

Как известно, игра положительно влияет на процесс обучения и развития детей, дает разнообразие способов и методов логопедического воздействия. Через игру формируется и усваивается большее количество информации. Проводимые игры позволяют оптимистически взглянуть на перспективы использования форм, приёмов и методов в целях решения образовательных, коррекционных, воспитательных задач при обучении детей с недостатками интеллекта.

В процессе успешной работы над устной речью, дети с ментальными нарушениями оказываются в состоянии на практическом уровне освоить некоторые законы построения устной речи.

Дидактические игры направленные на формирование лексико-грамматических категорий у детей с ментальными нарушениями.

I. Игры для обогащения словарного запаса.

Игра «Строители»

Цель: пополнение словарного запаса

Материалы: кубики

Ход игры: Детей можно разделить на две команды. Одна команда называет, например, «фрукты», другая «овощи». Каждый ребенок по очереди берет кубик, называет слово по заданной теме. Если слово названо правильно, то кубик ставится на «башню». У каждой команды своя башня. Нужно построить башню как можно выше. Если детей в группе мало, то каждый ребенок может играть сам за себя.

Так же можно повторить эту игру в другой вариации. Логопед задает вопрос, например, «Кто летает? Что летает? А кто плавает? Кто забивает гвозди?» и т.д.

Игра «Угадайка»

1. Отгадывание загадок.
2. Придумывание своих загадок

Игра «Птицы – не птицы»

Цель: развивать словарь по теме «Птицы»

Ход игры: Логопед читает стихотворение про птиц, дети слушают и, если они услышали не название птицы, то должны хлопнуть в ладоши или потопать.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,
мухи и стрижи.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,
аисты, вороны,
галки, макароны.

Прилетели птицы:

голуби, куницы.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,
чибисы, чижы,
галки и стрижи,
комары, кукушки.

Прилетели птицы:

голуби, синицы,

галки и стрижи,
чибисы, чижи,
аисты, кукушки,
совы и ватрушки.

Игра «Молчанка»

Цель: развитие словарного запаса

Материалы: картинки с изображением предметов

Ход игры: Играть можно всем вместе или по очереди, кто быстрее. Логопед называет три признака какого-либо предмета, у детей на столе лежат картинки с изображением предметов. Задача учащихся понять, о каком предмете идет речь, и назвать его или поднять картинку.

Круглый, полосатый, сладкий (арбуз)

Круглое, желтое, горячее ... (солнце)

Серый, пушистый, длинноухий ... (заяц)

II. Игры для формированию обобщающих понятий.

Игра «Пассажиры»

Цель: Закрепить и систематизировать представления детей о домашних и диких животных, птицах, насекомых, рыбах.

Материалы: Два поезда, сделанных из картона (в каждом поезде по 5 вагонов с 6 окошками); два комплекта карточек с изображением животных, насекомых, рыб, птиц.

Ход игры: Игруют две команды, которые сидят за отдельными столами. На столе перед командой лежит «поезд» и карточки с изображением животных, птиц, насекомых, рыб.

Логопед: Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (В 1 вагоне - домашние животные, во 2 вагоне - дикие животные, в 3 - птицы, в 4 - рыбы, в 5 - м вагоне - насекомые) так, чтобы в каждом окне был виден 1 пассажир. Та команда, которая первой разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Игра «Заблудился»

Цель: активизация словаря по изучаемой лексической теме, закрепление обобщающих понятий и развитие мышления.

Материалы: картинки с изображением различных предметов

Ход игры: Три из предложенных картинки относятся к одной группе предметов, четвертый - к другой группе. Дети называют лишнюю картинку, объясняя свой выбор, например, яблоко, груши, апельсин - это фрукты, а морковь - это овощи. Поэтому морковь лишняя.

Сначала предлагаются группы семантически далекие (посуда, мебель), затем семантически близкие (столовая и чайная посуда).

Игра «Разложи картинки»

Цель: закрепление обобщающих понятий.

Материалы: картинки с изображением различных предметов.

Ход игры: Детям предлагается разложить картинки на две группы.

Сначала даются картинки на семантически далекие, затем на семантически близкие слова. Материалы для проведения данной игры могут быть самые разнообразные, в соответствии с темой занятия: например, две корзинки, если делим фрукты и овощи и т.д.

Игра «Загадки»

Цель: Составление детьми загадок с использованием обобщающих слов.

Материалы: картинки с изображением различных предметов

Ход игры: Дети рассматривают картинку или предмет и загадывают загадку, используя обобщающие слова. Например, это овощ, он круглый, красный, сочный. Возможно использование опорной схемы. Как вариант проводится игра "Чудесный мешочек".

Загадки с использованием обобщающих слов_

- Что за овощ? Как на него взглянешь, так заплачешь? (Лук).

- Что за растение? Не огонь, а жжется (Крапива)

- На окне цветок колючий смотрит за околицу.

Вы его не троньте лучше - Очень больно колется. (Кактус)

- Стоит в лесу цветок - белая рубашка, Сердечко золотое.

Что это такое? (Ромашка)

III. Игры на развитие функции словообразования.

Игра «Дом Великана и Гнома»

Цель: развивать умение образовывать слова с суффиксами

Материалы: Изображение Великана и Гнома, дом Великана и дом Гнома, предметные картинки по темам: «Мебель, Посуда, Одежда»

Ход игры: Взрослый говорит о том, что все отправляются в гости к Великану и Гномику. Выясняет, какой дом у Великана, какие предметы в этом доме по размеру, какой дом у Гномика и т.д. Логопед называет предмет на предметной картинке, дети для него придумывают уменьшительно – ласкательную форму слова (нож - ножик, стул-стульчик). Аналогично изменяют названия предметов, принадлежащих Великану (дом – домище, сапог - сапожище) и т.д.

Игра «Ждем гостей»

Цель: развивать умение образовывать слова с суффиксами

Материалы: карточки со словами или картинки с изображением конфет, сахара, хлеба, супа, мыла, варенья и соответствующей посуды.

Ход игры: Читающие дети могут играть, используя карточки со словами.

Дети, которые не умеют читать, используют в игре картинки. Картинки продуктов лежат перевернутыми на столе. На доске стоят картинки с изображением посуды (с кармашками). Можно разделить детей на 2 команды. Логопед сообщает детям, что скоро должны прийти гости, поэтому

все продукты и предметы нужно разложить по своим местам. Ребенок подходит к столу, называет продукт на картинке, например «сахар» и говорит, что сахар кладут в сахарницу и т.д. Количество одинаковых продуктов должно быть 3 – 5 шт., так как многократное повторение даст гораздо лучший результат. Для детей с более сложной структурой нарушения при первом знакомстве с игрой использую карточки, имеющие цветовые различия. Например, картинка с изображением сахарницы располагается на цветном картоне зеленого цвета, и все картинки с изображением сахара тоже. Таким образом, ребенок может изначально найти правильное месторасположение продукта по цвету.

Лото «Что из чего?»

Цель: развивать умение образовывать слова с суффиксами

Материалы: карточки с изображением различных предметов, фишки.

Ход игр: учащимся раздаются карточки лото, на которых изображены различные предметы. Логопед называет материал, например «дерево». Ученик, у которого на карточке изображен предмет, сделанный из дерева, должен назвать его словосочетанием, например, «деревянная лодка» или «деревянный дом». За правильный ответ картинка закрывается фишкой. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет все картинки на своей карточке.

Игра «Скажи наоборот»

Цель: развивать умение образовывать слова с суффиксами величины.

Ход игры: Дети стоят по кругу. Логопед бросает ребёнку мяч и называет слово. В ответ надо назвать слово с противоположным значением. Например: домик - домище, ножка - ножища, ветерок - ветрище и т.п. На более поздних этапах эта игра проводится в виде соревнований. Учащиеся стоят в шеренгу. При правильном ответе делают шаг вперед. Кто первый доберется до финиша, тот и победил.

Игра «Волшебная палочка»

Цель: Учить образовывать формы существительных множественного числа.

Ход игры: Логопед говорит: «Давайте поиграем в одну игру. Представьте, что вы все волшебники и можете одним движением волшебной палочки менять количество предметов». Я буду бросать мяч и называть предмет. Тот, кто поймает мяч, перебросит его мне и назовёт много таких предметов. Например: мяч - мячи, кисть - кисти».

Игра «Бюро находок»

Цель: развивать умение согласовывать существительные с местоимениями.

Ход игры: На столе разложены игрушки, принадлежащие учащимся. Учащиеся по очереди подходят, выбирают предмет и задают вопросы «чей...?, чьё...?, чьи...?, чья...?», правильно согласуя местоимение с именем существительным. Тот, кому принадлежит эта вещь, должен ответить на вопрос полным ответом.

Мяч, кубик, мишка, конь, шар, яблоко, ведро, кукла, машина, ножницы, солнышко.

Игра «Детективы»

Цель игры: развитие навыков словоизменения (падежные окончания существительных)

Ход игры: Детям раздаются конверты, в которых лежат картинки с изображением животных и птиц, у которых недостаёт отдельных частей тела. Логопед просит детей как настоящих детективов рассмотреть картинки и сказать, что же на них не так. (Что забыл нарисовать художник.)

Дети отвечают полным ответом.

У свиньи нет ... (пяточка).

У коровы нет ... (хвоста).

У лошади нет ... (гривы).

У лисы нет ... (лапы).

У козла нет ... (бороды).

У оленя нет ... (копыта).

Когда игра проводится первый раз, или у учащихся наблюдается более глубокое нарушение интеллекта, то дополнительно в каждый конверт нужно положить несколько картинок, с изображением того, что может не хватать. Например, к картинке лошади без хвоста, можно положить такие детали как, рога, хвост и пяточок.

Игра «Лавка инструментов»

Цель игры: развитие навыков словоизменения (падежные окончания существительных)

Ход игры: Один из учащихся становится продавцом магазина. Перед ним выставлены картинки с изображением предметов, необходимых лицам разных профессий. Остальные дети становятся представителями различных профессий, им раздаются атрибуты профессии (Швея – метровая лента, Повар - половник, Учитель - книга, Врач – фонендоскоп и т.д.)

Ребенок – продавец спрашивает, какой профессии нужны эти предметы: (игла, бинт, указка, ножницы, малярная кисть, лекарство, краски, скрипка, кастрюля, белый халат, поварской колпак, метла, лопата)

- «Кому нужна игла?»

Ребенок – Швея отвечает:

- «Швее нужна игла»

б) Аналогично можно провести игру «Лесной магазин»

Какому животному нужна такая еда: (морковка, трава, молоко, овёс, рыба, желуди, мёд, орехи, зерно, сено).

Игра «Ответь на вопрос»

Игра является продолжением предыдущей игры. После того, как дети определили, кому принадлежат предметы, логопед задаёт детям вопросы и предлагает на них ответить:

шьют (чем?) ...
рисуют (чем?)...
копают (чем?)...

Игра «Кто что сделал»

Цель: развитие навыка словоизменения. Изменение глагола по временам (настоящее-прошедшее).

Ход игры: Логопед демонстрирует детям сюжетные картинки с изображением одинаковых действий, одно из которых уже выполнено, а другое выполняется. Ребёнок должен назвать действие и объединить картинки парами.

Примерный речевой материал: ест — съел (а)
поливает — полил
читает — прочитал
пишет — написала
моет — вымыла
чистит — почистила

Для повышения интереса к игре, на обратной стороне карточек размещается разрезанная картинка, т.е. если ребенок подобрал пару правильно, то у него получается цельное изображение, или одинаковые картинки.

Игра «Вам письмо»

Цель: развитие навыка согласования числительного и имени существительного.

Ход игры: Каждому ребёнку по почте пришло письмо. Логопед предлагает детям открыть конверт и назвать, что и сколько им прислали.

Примерный речевой материал: один мяч, пять шаров, две сливы, пять кукол, пять тетрадей, одно кольцо, одна ручка, пять ведёр.

Примерный речевой материал: гриб, стул, кукла, перо, ведро, колесо.

Игра «Раз словечко, два словечко»

Цель: развивать умение образовывать сложные слова

Материал: картинки с изображением предметов, называемых сложным словом, разрезанные пополам. На обратной стороне картинок грамматические основы сложного слова.

Ход игры: Детям предлагается найти и соединить две части одной картинки. На обратной стороне прочитать грамматические основы и назвать предмет. Например, на картинке изображена кофеварка. На одной части картинки с обратной стороны слово «кофе», на другой «варит». Дети соединят картинку, переворачивают. Читают два слова и образуют новое сложное слово. На более поздних этапах игра может проводиться в другой последовательности. Дети находят 2 слова, которые могут образовать сложное слово, образуют его, потом переворачивают картинку и смотрят, насколько правильно они

выполнили задание. Если в игре используются для сбора несколько похожих слов, например, хлебoreзка, овощерезка и т.д., то целесообразнее эти картинки размещать на одинаковых по размеру и форме частях.

Игра «Сказочная мозаика»

Цель: развивать умение образовывать родственные слова, различать родственные слова.

Материал: разрезанная картинка - иллюстрация к сказке. На обратной стороне напечатаны слова, которые являются родственными.

Ход игры: Картинки переворачиваются картинкой вниз. Детям нужно найти родственные слова, среди представленных, перевернуть и собрать сказочную иллюстрацию. Для учащихся 5 – 6-х классов можно использовать слова, близкие по написанию, но не являющиеся родственными. Например, лиса, лисий, лес, лесной и т.д.

IV. Игры по введению в речь предлогов.

Игра «Где я увидел животное».

Цель: упражнять детей в правильном употреблении предлога «в», «над», «под»;

Материал: карточка с контурным изображением животных, нарисованных в цветных геометрических фигурах.

Ход игры: в игру могут играть от 2 до 4 человек. Детям предлагается рассмотреть карточку, назвать, какие геометрические фигуры изображены, какого цвета. Назвать, какая фигура находится в левом верхнем углу, в правом нижнем и т.д. Рассмотреть внимательно и назвать какое животное спряталось в той или иной фигуре. Следить за тем, чтобы дети правильно употребляли предлог «в», «под», «над».

Игра «Лото»

Цель: закреплять умения соотносить схемы предлогов пространственного значения с положением изображённых предметов.

Материал: карточки с изображёнными предметами: один внутри другого, один на другом или под другим предметом и т.д., схема предлога пространственного значения.

Ход игры: Логопед называет пары предметов (например, мяч и стул). Дети находят картинку с этими предметами и закрывают ее соответствующей схемой предлога, называя расположение мяча (мяч под стулом).

Игра «Хитрая мышка».

Цель: закреплять умения соотносить схемы предлогов пространственного значения с положением изображённых предметов.

Материал: круг, разделённый, на пять сегментов, в каждом сегменте схема предлога пространственного значения, изображения мышки.

Ход игры: прикрепить прищепку на той части круга, где мышка сидит на чашке (в чашке, под чашкой и т.д.)

Игра «Весёлые предложения»

Цель: использовать предлоги в речи при составлении предложений.

Материал: карточки, на которых изображены два предмета, и схема предлога между ними.

Ход игры: логопед предлагает детям «прочитать» предложение. Например, карточка (мышка – схема предлога к – норка); ребёнок составляет предложение: «Мышка бежит к норке».

Игра «Прятки»

Цель: использовать предлоги в речи при составлении предложений

Ход игры: один ребенок выходит из кабинета, прячется какая-то вещь.

Водящему говорится только название предмета, где ему нужно искать,

например «шкаф». Ребенок составляет предложения, используя данное слово с предлогом. «Ручка на шкафу?» - учащиеся хором отвечают «да» или «нет».

«Ручка под шкафом?, Ручка за шкафом? и т.д.»

V. Грамматическое оформление предложений

Игра «Прочитай письмо»

Цель: развитие навыков составления предложений.

Ход игры: логопед предлагает детям прочитать письмо, которое написал медвежонок своему брату. Но некоторые слова размыло дождём.

Надо помочь прочитать письмо. Читая письмо, логопед интонацией побуждает детей дополнять предложение: « Дорогой мой...! Добрый...!

Как ты поживаешь? Как твоё...?

Я живу хорошо. Моя подружка белочка принесла... мячик, и мы стали с ним... До...! Твой... Топтыжка».

Игра «Живые слова»

Цель: развивать навыки составления предложений по структурной схеме.

Ход игры: Каждому ребёнку присваивается слово. Логопед говорит:

« Пусть у Оли будет слово «медвежонок», у Юры - слово «любит». Какое

третье слово выберем? (Мед.) Теперь читаем предложение: «Медвежонок

любит мёд». Поменяем местами второе и третье слова. Что получилось?

Аналогично, на этапе закрепления можно играть в эту игру, раздав детям слова одного предложения, чтобы они сами встали по порядку.

Игра «Шерлок Холмс».

Один учащийся выходит из класса. Дети все вместе загадывают один предмет, который находится в классе. Водящий задает вопросы: Что это? Что с ним делают? Для чего он нужен? Из чего сделан предмет? Где находится? Он лежит на шкафу? Этот предмет лежит под столом? Этот предмет лежит в тетради? И т.д. Например, если загадан предмет тетрадь, то примерные вопросы выглядят так: Что это? Это школьная принадлежность. Какой предмет по размеру? Из чего предмет сделан? На более поздних этапах

вопросы Шерлока Холмса должны строиться так, чтобы участники игры отвечали только «да» или «нет»

Игра «Исправь ошибку»

Цель: учить детей пониманию смысла предложения.

Ход игры: логопед говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в этих предложениях допущены ошибки, вы должны их исправить. Слушайте внимательно.

Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Оля с картинкой рисует папу.

Маша несет сумку в капусте.

Игра «Цирк»

Цель: развитие навыка составления распространенных предложений.

Материал: карточки с буквами и слогами.

Ход игры: Дети придумают предложения, используя выбранную букву.

Например, если попалась буква «К», говорят «Я был в цирке и видел *Клоуна*». Придумывать можно не только имена существительные, например, «Я был в цирке и видел *Красный занавес*». Вариантов этой игры может быть много : «Я был на море...», «Я был в театре...» ит.д.

Список литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. № 1599).

2. Акименко В.М. Новые логопедические технологии: учебно-методическое пособие. / В.М. Акименко – Ростов н/Д: Феникс, 2009. – 138 с.

3. Аксенова А.К. Развитие речи учащихся на уроках грамматики и правописания: пособие для учителя. / А.К. Аксёнова, Н.Г. Галунчикова – М.: «Просвещение», 2004. – 144 с.

4. Альбом для логопеда/О.Б. Иншакова – 2-е изд., испр. и доп. – М: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2008. – 279с.:ил. – (коррекционная педагогика).

5. Волина В.В. Учимся играя. / В.В. Волина – М.: Новая школа, 1994. – 448 с.

6. Воробьева В.К. Методика развития связной речи у детей с системным недоразвитием речи: учеб. пособие / В.К. Воробьева. – М.: АСТ: Астрель: Транзиткнига, 2006. – 158 с.

7. Ефименкова Л.Н. «Коррекция устной и письменной речи учащихся начальных классов», Пособие для логопеда, - М: Гуманитарный издательский центр «Владос» 2001 г.

8. Забрамная С.Д., Боровик О.В. Методические рекомендации к пособию "Практический материал для проведения психолого-педагогического обследования детей" авторов С.Д. Забрамной, О.В. Боровика.: Пособие для психолого-педагогических комиссий. - М.: Владос, 2003 - 32 с.

9. Лалаева Р.И./ Логопедическая работа в коррекционных классах: Кн.

для логопеда. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1998. — 224 с.: ил.

10. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.