**Методическая разработка занятия**

1. **Конспект занятия с использованием игровых технологий**

Лексическая тема «Профессии».

Коррекционно-развивающие задачи:

- уточнить и закрепить знания детей по теме «Профессии»;

- уточнять и формировать словарь;

-развивать память, внимание, мышление.

Оборудование: предметные картинки, пособия для коррекционных заданий.

Содержание занятия

Организационный момент: за парту сядут те, кто назовёт где и кем работают родители (профессии родителей).

Сегодня с вами тоже приоткроем дверцу в мир профессий. Их насчитывается в мире очень много и каждый может найти себе дело по душе.

Прекрасных профессий на свете не счесть,

и каждой профессии слава и честь.

Чтобы получше познакомить с профессиями и тем, чем занимаются люди этих профессий, мы совершим с вами путешествие по улицам «Города профессий».

- Для того, чтобы отправиться в любое путешествие, нужно с собой в дорогу собрать багаж. Как вы думаете, что нужно взять с собой? Какие качества пригодятся нам в пути?

Актуализация опорных знаний и представлений.

Первая станция в нашем путешествии называется «Знакомство с профессиями»

Работает в детском саду воспитатель,

Пишет стихи и рассказы писатель.

Письма разносит для нас почтальон,

Звезды назвать может все астроном.

У пчеловода есть пчелы и улья,

Столяр из дерева делает стулья.

Детей учит в школе строгий учитель.

Водит машину умело водитель.

Беседа по теме «Все работы хороши» (кто что делает, атрибуты труда, общественная

полезность каждой профессии).

Изучение нового материала.

- Профессия — это то, чем занимается каждый взрослый человек. По - другому это его работа. Сейчас мы с вами поиграем в игру, которая называется «Разные профессии». Надо закончить предложения. Профессий всех не сосчитать! А вы какие можете назвать?

|  |  |
| --- | --- |
| Поезд водит… (машинист).  Пашет поле… (тракторист).  Самолётом правит… (лётчик).  Клеит книжки… (переплётчик).  В школе учит нас… (учитель).  Строит здания… (строитель).  Красит стены нам… (маляр).  Столы делает… (столяр).  Песни нам поёт… (певец).  Торговлей занят… (продавец).  На станке ткёт ткани… (ткач).  От болезней лечит… (врач). | Лекарства выдаст нам… (аптекарь).  Хлеб выпечет в пекарне… (пекарь).  Нарисует нам… (художник).  Сапоги сошьёт… (сапожник).  Часы чинит… (часовщик).  Грузит краном… (крановщик).  Рыбу ловит нам… (рыбак).  Служит на море… (моряк).  Хлеб убирает… (комбайнёр).  В шахте трудится… (шахтёр).  В жаркой кузнице… (кузнец).  Кто всё знает – молодец! |

Чтение и беседа по книге Д. Родари «Чем пахнут ремёсла».

Следующая станция нашего города называется «Профессионалы». На ней нас ждёт конкурс «Бюро находок». Угадайте, кому же принадлежат эти предметы, человек какой профессии ими пользуется. (В «волшебном мешочке» находится набор различных инструментов (картинки). Дети достают инструмент и определяют, кому они принадлежат).

1. Кисточка, карандаш, краски – (художнику)

2. Ножницы, метр, иголка с ниткой, пуговицы – (швее)

3. Ручка, тетрадь, книга – (учителю)

4. Молоток, гвозди, долото, отвёртка – (плотнику)

5 Письма, газеты, сумка – (почтальону)

6. Градусник, шприц – (врачу)

7. Расческа, ножницы – (парикмахеру)

8. Скрипка, ноты – (музыканту)

Игра «Музыканты» (с использованием ИИСС «Учимся правильно говорить»).

Следующая станция – «Повар высшей категории». На этой стации мы с вами превратимся в настоящих поваров, разделимся на две команды и приготовим обед. Посмотрим, какая команда справится быстрее.

Из набора продуктов – муляжи овощей и фруктов готовим обед:

1 команда – борщ, винегрет, компот

2 команда – суп, салат из свежих овощей, компот.

Закрепление изученного материала.

Коррекционные задания.

- упражнение «Четвёртый лишний» (инструменты);

- работа с наложенными изображениями;

- упражнение на развитие слухо – речевой памяти «Плотник»

|  |  |
| --- | --- |
| Летят опилки белые,  Летят из-под пилы:  Это плотник делает  Рамы и полы. | Топором, рубанком,  Выстругивает планку.  Сделал подоконники  Без сучка-задоринки. |

Итог: Ребята, наше путешествие подходит к концу, сегодня вы были настоящими профессионалами, пускай, пока ещё в игре. Кто из вас может рассказать, с какими профессиями вы сегодня познакомились? Что было интересно, а что показалось сложным?

**2. Конспект занятия с использованием личностно-ориентированной технологии**

Тема: «Домашние животные»

Коррекционно-развивающие задачи:

- актуализировать знания детей по теме;

-уточнять и формировать словарь;

- развивать память, внимание, мышление.

Оборудование: игрушки, предметные картинки, пособия для коррекционных занятий.

Организационный момент. Сядет на место тот, кто правильно определит диких и домашних животных. Детям демонстрируются предметные картинки домашних и диких животных.

Актуализация опорных знаний и представлений.

Упражнение в узнавании и назывании домашних животных и их детёнышей. Упражнение «Назови ласково» (у кошки – котёнок – котёночек). *Каждый обучающийся получает индивидуальную карточку с изображением домашних животных, используется приём взаимопроверки.*

Изучение нового материала.

1. Беседа по теме «Домашние животные».

Где живут эти животные, чем они питаются?

Назови части тела животного, размер, цвет шерсти.

Обобщение: домашние животные живут с человеком – в его доме или во дворе. Они

не могут прожить без помощи человека, не могут сами добыть себе пищу, устроить жилище. Человек кормит домашних животных, ухаживает за ними, строит им жилища. Но и животные помогают человеку!

2. Рассказ логопеда «Спор животных». Заспорили животные: кто больше всего нужен человеку? Корова говорит: «Я нужна человеку – я даю молоко». «Нет, я! – говорит лошадь, - я вожу тяжёлые вещи, грузы, самого человека и тоже умею давать молоко!».

«Мы очень нужны человеку», - сказали овца и коза, - мы даём человеку шерсть, мясо, молоко». Собака недовольно зарычала: «Я нужна человеку – я охраняю его дом. Я помогаю пограничникам и пожарным». Кошка прошипела: «Я очень нужна человеку. Я ловлю и пугаю мышей».

Как вы думаете, кто из домашних животных прав? Почему вы так решили?

3. Обучение пересказу с опорой на вопросы рассказа «Кошка Маруська».

Это кошка Маруська. Она в чулане мышь поймала, за это её хозяйка молочком накормила. Сидит Маруська на коврике сытая, довольная. Песенки поёт – мурлычет, а её котёночек маленький – ему мурлыкать не интересно. Он сам с собой играет – сам себя за хвост ловит, на всех фыркает, пыжится, топорщится.

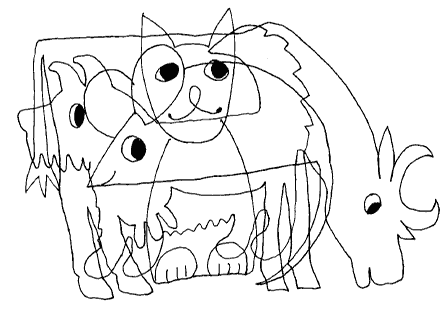
4. Игра «Кто живет рядом с нами» (с использованием ИИСС «Учимся правильно говорить»).

Закрепление изученного материала

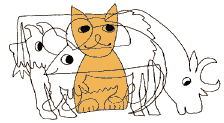
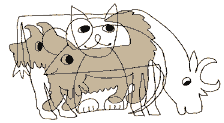
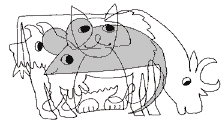
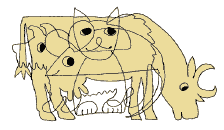
1) Коррекционные задания.

1.Работа с зашумлёнными и наложенными изображениями.

Задание: внимательно рассмотри рисунок. Найди и перечисли всех изображенных животных .



В случае затруднения ребёнку предлагается обратится к подсказкам.



2. Работа с разрезными картинками (по частям тела).

3. Работа с последовательностями.

2) Отгадывание загадок

|  |  |
| --- | --- |
| Гладишь - ласкается  Дразнишь – кусается  На цепи сидит  Дом сторожит (собака) | Мордочка усатая  Шубка полосатая  Часто умывается  А с водой не знается (кошка) |

3) Упражнение на развитие слухо - речевой памяти.

Серенькая кошечка

Села у окошечка,

Хвостиком виляла,

Деток поджидала.

4) Упражнение на развитие графических навыков (штриховка контуров кошки).

5) Игра «Подбери действие» (с программным обеспечением)

Итог занятия: Чему сегодня научились? Что понравилось больше всего? Что показалось сложным?

**Логопедический проект «Давайте говорить правильно»**

Актуальность: на современном этапе проблема формирования связной речи у детей с интеллектуальной недостаточностью приобретает особую актуальность. Это обусловлено тем, что сформированная связная речь на этапе дошкольного-младшего школьного возраста предполагает успешное освоение детьми образовательных программ.

Отличительной особенностью системного недоразвития речи у детей с умственной отсталостью является нарушение связной речи. Дети затрудняются при обучении навыкам связной речи, что в итоге сводится к недоразвитию всех компонентов системы языка. Развернутые смысловые высказывания младших школьников отличаются отсутствием четкости, последовательности изложения, отрывочностью. В них отражаются внешние, поверхностные впечатления и отсутствуют причинно-следственные отношения. Труднее всего таким детям даются самостоятельное рассказывание по памяти и все виды творческого рассказывания. Детям характерно неумение выделить главный смысл, развить, развернуть рассказ в полное последовательное сообщение; у них отмечаются трудности в обдумывании предстоящего высказывания в целом; планировать логически последовательное изложение своей речи.

Именно поэтому к числу важнейших задач логопедической работы с умственно отсталыми школьниками относится формирование у них связной речи, так как успешность обучения детей в школе во многом зависит от умения воспринимать и воспроизводить текстовые учебные материалы, давать развёрнутые ответы на вопросы, самостоятельно излагать свои суждения.

Реализация проектной деятельности, в том числе является средством распространения логопедических знаний, направленных на развитие навыка связной речи у обучающихся, среди родителей и педагогов.

При реализации проекта учитываются общие дидактические принципы: принцип индивидуального подхода, учёт возрастных особенностей ребёнка, принцип наглядности, прочности, конкретности и доступности.

Методы: словесные (рассказ, беседа), наглядные (сюжетные картинки, серия сюжетных картинок), практические (игры).

Вид проекта: практический, игровой, краткосрочный.

Участники: учитель-логопед, обучающиеся, родители, педагоги.

Цель: развитие речевой активности, обогащение и активизация словарного запаса, совершенствование грамматического строя речи.

Задачи:

- побуждать интерес младших школьников к играм, заданиям, направленным на развитие навыка связной речи;

- формировать практические умения и навыки грамматически правильной связной речи;

- развивать и совершенствовать все стороны устной речи каждого ребёнка;

- побуждать детей к речевому общению со сверстниками и взрослыми;

- создавать положительный эмоциональный настрой у всех участников проектной деятельности.

Ожидаемые результаты реализации проекта: дети проявляют устойчивый интерес к логопедическим играм и игровым упражнениям; расширяется активный и пассивный словарь ребёнка; дети проявляют речевую и общую инициативу в общении; наблюдается преодоление речевого негативизма, скованности.

Родители обогащают знания по вопросам речевого развития детей.

Этапы реализации проекта: подготовительный, основной, заключительный.

На подготовительном этапе проекта логопедом осуществляется анализ научной и методической литературы; составление плана проекта; подбор необходимых дидактических материалов; составление комплекса игр и упражнений, направленных на формирование у детей навыка составления рассказа при помощи вопросов, опорных схем, рассказов по предметным и сюжетным картинкам, самостоятельного составления связных рассказов и высказываний; организация развивающей предметно-пространственной среды – оформление стендов, подготовка информационных материалов для педагогов и родителей.

На основном этапе реализуются запланированные мероприятия проекта, предусматривающие:

- проведение консультаций для педагогов и родителей, направленных на повышение компетентности по вопросам речевого развития детей с интеллектуальными нарушениями;

- реализацию комплекса логопедических игр, направленных на развитие связной речи у детей с интеллектуальными нарушениями.

Логопедические игры направлены на формирование у детей навыка составления рассказа при помощи вопросов, опорных схем, мнемотаблиц; формирование у детей навыка самостоятельного составления связных рассказов и высказываний;

- проведение «логопедических переменок» с целью развития интереса к логопедическим играм, развития умения выражать свои мысли, речевой активности и инициативы;

- подготовка и проведение конкурса «Лучший Скороговоркин» с целью развития звуковой стороны речи; слуховой, зрительной памяти, внимания; умения взаимодействовать со сверстниками, применять полученные знания в новой ситуации;

- организация квест-игры «Ледниковый период» с целью развития слухового и зрительного внимания, памяти, мышления, фонематического анализа и синтеза, грамматического строя речи, связной речи.

На заключительном этапе подводятся итоги результативности проекта.

**Конспект мероприятия проекта. Квест-игра «Ледниковый период»**

Цель: создание оптимальных условий для развития речи в процессе квест-игры, реализация речевых и творческих способностей.

Задачи:

- развивать познавательно-речевую активность, слуховое и зрительное внимание, память, мышление, тонкую и общую моторику, фонематический анализ и синтез;

- воспитывать умение работать в команде, соблюдать правила квст-игры.

Оборудование: карточки с индивидуальными заданиями, пазл-картинка, картинки и обозначениями станций.

Содержание мероприятия

Детей встречают ведущие герои игры – белка Скрэт, ленивец Сид, саблезубый Лев (могут быть изображения героев на интерактивной панели). Происходит знакомство с командой, раздаётся «доисторический» реквизит.

- Наши герои поведали нам, что миру грозит глобальная катастрофа из-за глобального потепления. Учёные обнаружили – что виной всему – белка Скрэт, спрятавшая орех в неудачном месте. Как только она воткнула орех в льдину, там появилась трещина, которая со временем привела к смещению полюсов. Потратив десятилетия на исследования, учёные нашли способ отправиться в прошлое, в доисторический период, преодолеть все испытания, чтобы отыскать орех и спасти мир. С этим под силу справиться только вам. Вы – группа специального назначения, вам предстоит отправиться в доисторический период, преодолеть все испытания, чтобы отыскать орех и спасти мир. Вас ждут пять сложных испытаний. Готовы?

1. Первое задание. Вам нужно отгадать загадку

Он один совсем остался,

Сам не знал, как потерялся,

Но не верил, что на свете

Есть потерянные дети.

И решил один, на льдине

В путь отправиться он длинный,

И, во что бы то ни стало,

Отыскать родную маму.

С хоботом, но не слонёнок,

Кто че это? (мамонтёнок)

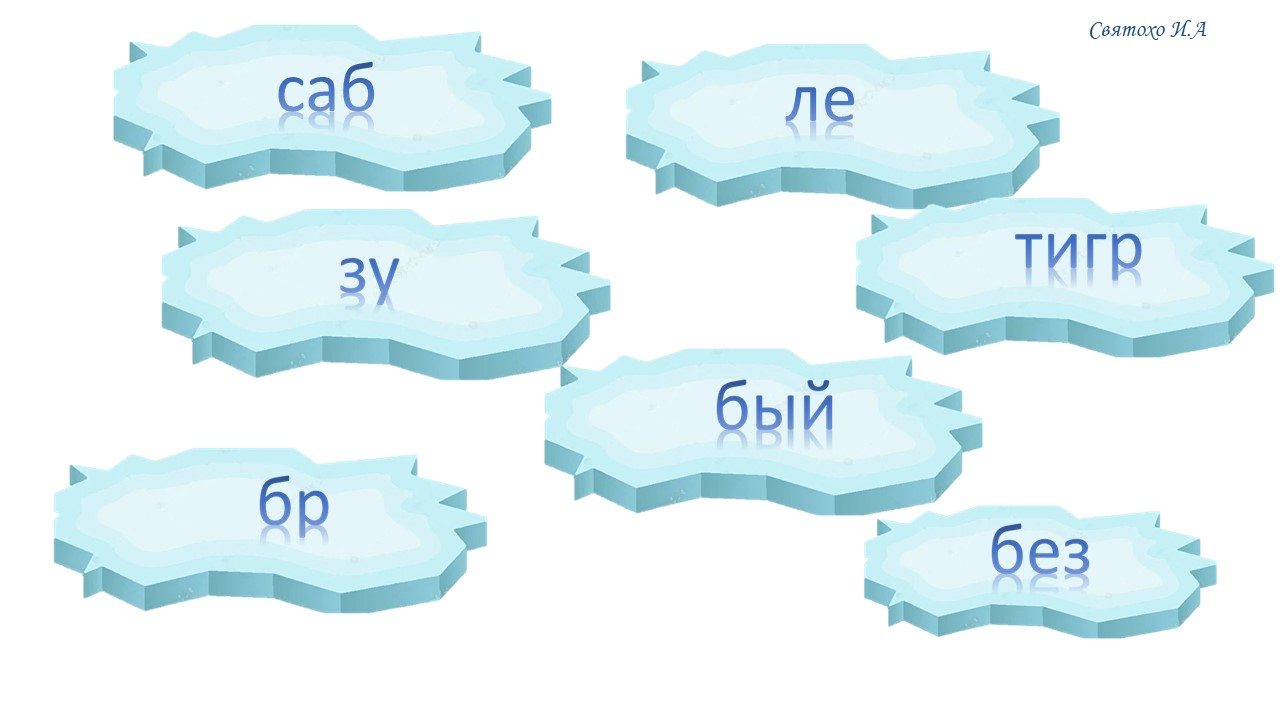
На первой станции нам встречается мамонтёнок.

Вам необходимо достать из трёх емкостей с водой, мукой, кубиками льда капсулы с зашифрованными изображениями животных и назвать их. Для извлечения капсул вы можете пользоваться коктейльными трубочками и пластиковым стаканчиками.

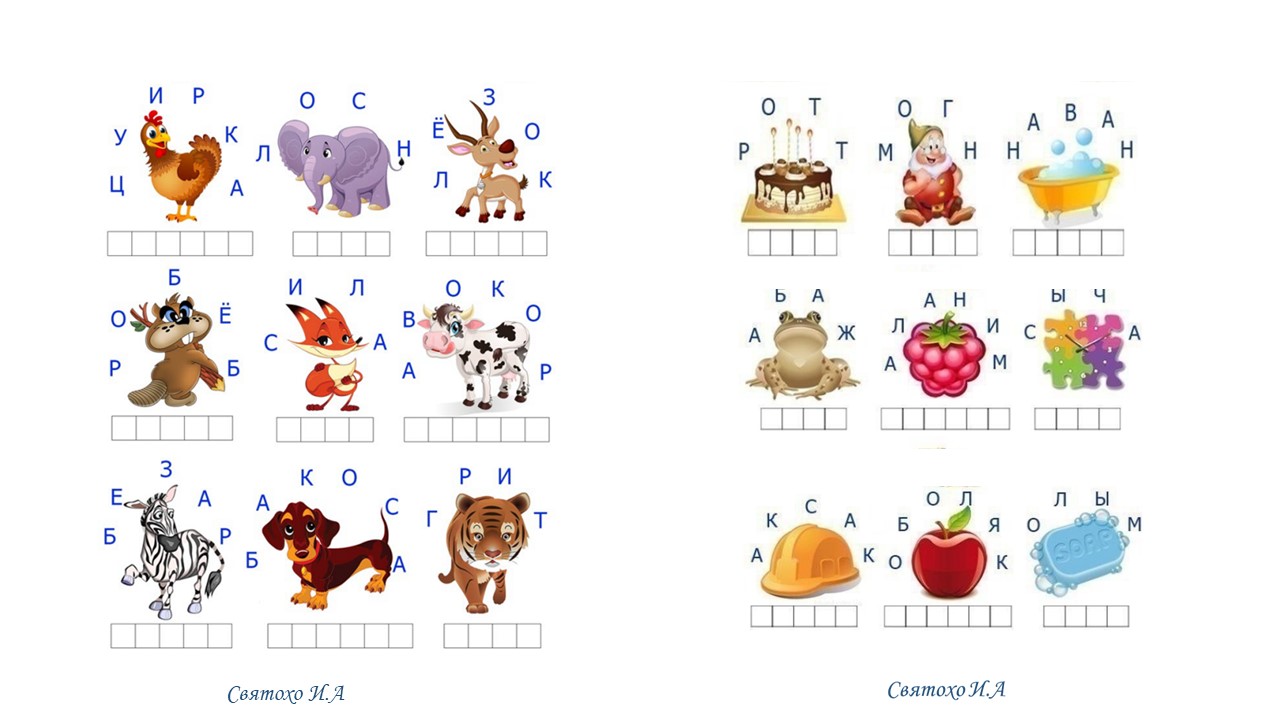
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

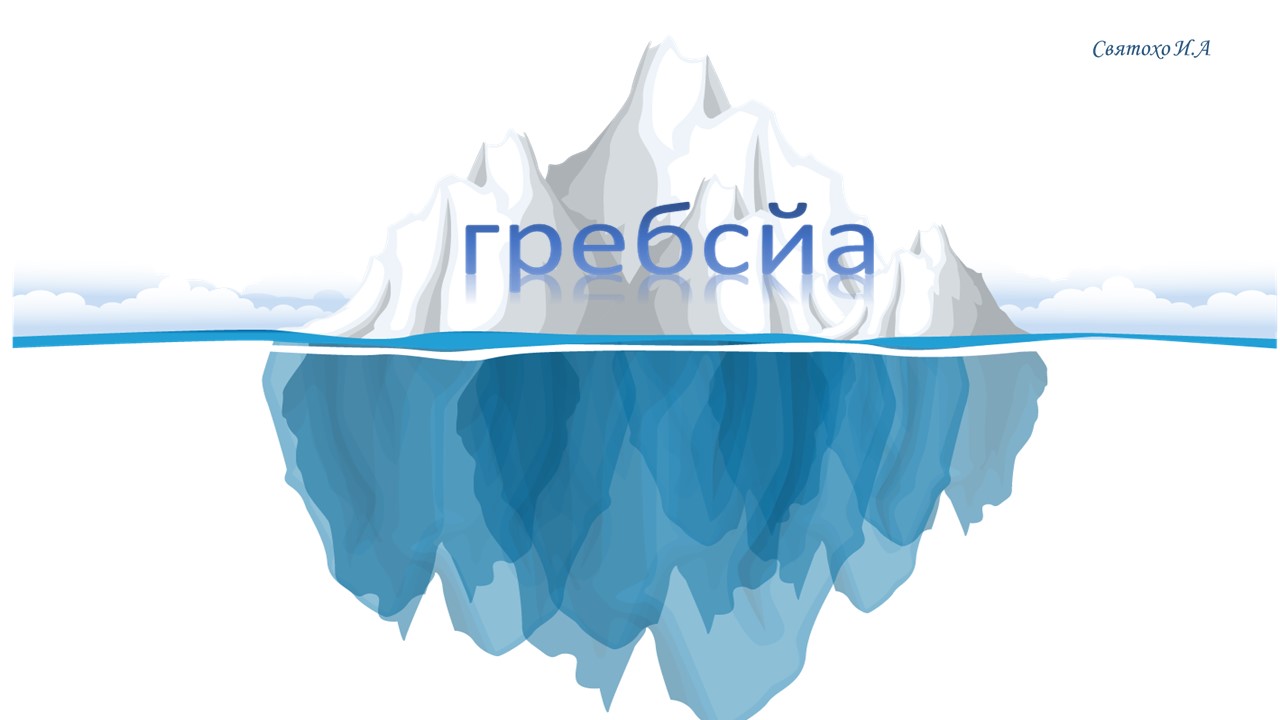
На второй станции нас встречает ленивец Сид. На этой станции вам необходимо найти коробки, содержащие части картинок. Собрать части картинок в одно целое и прочитать получившиеся слова.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

Следующая станция - ледяной лабиринт. Ваша задача собрать нужные слоги и составить слово. Вам оставлена небольшая подсказка – на льдинах зашифровано название животного, отличительной особенностью которого были внушительные верхние клыки, которые грозно торчали наружу даже когда пасть была закрыта.

*В классе натянуты верёвки, между которыми нужно проползти и собрать слоги. Веревки задевать нельзя.*

На следующей станции вас ждёт сложное задание – необходимо собрать из букв слова, а картинки вам в этом помогут.

Вот и последняя станция. Ребята. Посмотрите, здесь для нас оставлено зашифрованное слово. Если мы сумеем его прочитать, то узнаем, где же спрятан орех белки Скрэт. Готовы? (зашифровано слово – айсберг, написано в зеркальном отображении, чтобы прочитать, необходимо воспользоваться зеркалом.

Замечательно, вы отгадали шифровку и нашли орех! Наше путешествие в прошлое прошло успешно – задание выполнено и глобальное потепление мир не грозит.

**Примеры логопедических игр проекта**

Игра «Так бывает или нет?»

Цель: развитие способности устанавливать события, относящиеся к картине, аргументировать свой ответ.

Оборудование: сюжетная картинка

Описание игры: дети по очереди рассказывают небылицы, не относящиеся к сюжету, изображённому на картинке. Участник игры, заметивший, что так не бывает, должен доказать, почему это неправда.

Игра «Сказочное домино».

Цель: формирование умения составлять последовательный рассказ на основе опорных схем.

Оборудование: картинки со схематичным изображением последовательности сюжета знакомой сказки (рассказа)

Описание игры: ребёнок подбирает подходящие друг к другу картинки, называет то, что на них изображено и выкладывает «дорожку». Далее составляется последовательный рассказ по «дорожкам». В дальнейшем, с целью усложнения, в игре может участвовать несколько детей: детям раздаётся по пять карточек, которые они выкладывают таким образом, чтобы получилась «дорожка». Выигрывает тот, кто раньше других соберёт последовательность своей сказки.

Игра «Разведчики».

Цель: формирование умения «зашифровать» («расшифровать») рассказ при помощи опорных схем.

Оборудование: серия сюжетных картинок

Описание игры: задача ведущего «зашифровать» при помощи схем-моделей действие одной (или нескольких) картинок. Игроки угадывают, составляют связный рассказ.

Игра «Кто больше увидит». Цель: определение изображённых на картине предметов указанного цвета, назначения, материала, составить рассказ по опорной схеме.

Оборудование: сюжетная картинка

Описание игры: внимательно рассматривая картину, найти как можно больше предметов указанного цвета, назначения, материала, составить рассказ по опорной схеме.

Игра «Кто исчез».

Цель: описание предмета по вопросному плану-схеме

Оборудование: предметы, план-схема для описания.

Описание игры: детям предъявляются предметы, далее, один из них убирается, воспитанникам нужно догадаться, какой предмет исчез, описав его по вопросному плану-схеме.

Игра «Кто кого запутает».

Цель: формирование умения находить отличительные признаки изображённого на картинке.

Оборудование: картинки с изображением животных

Описание игры: один ребёнок берёт лежащую лицевой стороной вниз картинку и называет её. Второй играющий выдвигает аргумент и отклоняет мнение своего собеседника. Например, - это тигр – это заяц – ты не прав, зайцы не бывают полосатыми – заяц мог прислониться к покрашенной скамейке – заяц – лесной зверь, в лесу нет скамеек и т.д. Выигрывает тот ребёнок, который составит высказывание последним. В качестве усложнения, запутывать одного игрока может не один ребёнок, а все участники игры.

**Конспект занятия с использованием технологии решения проектных задач**

Проектная задача ориентирована на оценку способности младших школьников решать учебно-познавательные и учебно-практические задачи на основе сформированных у них предметных знаний и универсальных учебных действий. Проектная задача имеет ряд педагогических эффектов: задаёт реальную возможность организации взаимодействия детей между собой при решении поставленной цели; учит, без явного на то указания, способу проектирования через специально разработанные задания; даёт возможность выяснить, как группа обучающихся осуществляет перенос известных им предметных способов действий в модельную ситуацию.

Вариант предметной задачи: «Научная экспедиция» - падежное окончание.

Возрастная категория: 4 класс;

Тип задачи: предметная диагностическая по теме «Окончание – значимая часть слова», одновозрастная;

Частная дидактическая цель: усвоение детьми падежных окончаний и их роли в языке. Обучающиеся на этом этапе знакомятся с работой окончания, его функцией в языке, названиями падежей русского языка и падежными вопросами, умеют определять падеж любого слова – названия, предмета или предмета. Задания выполняются в группах.

Содержание задачи:

Описание конкретно-практической, проблемной ситуации: Здравствуйте, мы ведём репортаж с борта исследовательского корабля, который бросил якорь вблизи неизвестного острова в океане Мирный. На борту корабля учёные – географы, этнографы, зоологи и картографы.

- Как вы думаете, чем занимаются люди этих профессий?

- Остров оказался обитаемым! Мы видим множество людей, собравшихся на берегу. Похоже, что это представители каких-то полудиких племён, настроенных не совсем дружелюбно, что мешает высадке нашей экспедиции на берег – никто пока не решается познакомится с ними. Туземцы вооружились луками и стрелами, стрелы летят в сторону нашего корабля, и одна из них втыкается прямо в борт. Капитан замечает, что к стрелам прикреплены какие-то свёртки. Это письма!

Письмо №1: «Приветом из племени Тумба-юмба! В нашем племенем живут самыми ловкими и смелыми островитянами. Мы самыми удачливыми охотниками и умелыми земледельцами. У нас самыми уютными домами. У наших людям очень весёлыми праздниками и вкусными едой. Нашим вождём приглашает вас к нам на обедом.

Письмо №2: «Привета из племени Харамбамба! В нашего племени живут самых ловких и смелых островитянами. Мы самых удачливых охотников и умелых земледельцев. У нас самых уютных домов. У наших людях очень весёлых праздников и вкусной еды. Нашего вождя приглашает вас к нам на обеда.

Письмо №3: «Привет из племени Мокка-локка! В наш племя живут самый ловкий и смелый островитянин. Мы самый удачливый охотник и умелый земледелец. У нас самый уютный дом. У наш племя очень весёлый праздник и вкусный еда. Наш вождь приглашает вы к нам на обед.

Письмо №4: «Привет из плем Прум-там! В наш плем живут сам ловк и смел островитян. Мы сам удачлив охотник и умел земледельц. У нас сам уютн дом. У наш плем очень весёл праздник и вкусн ед. Принима приглашени на обед наш вождь.

Письмо № 5: Привет из племени Прума-тама! В нашей племе жила самая ловкая и смелая островитяна. Мы самая удачливая охотника и умелая земледельца. Мы строила самая уютная дома. В нашей племе очень весёлая праздника и вкусная еда. Принимала приглашению на обеду от наша вождя.

- Письма требуют срочного анализа профессионалов, однако среди наших учёных не нашлось нужных специалистов. Экипаж корабля обращается к нам с просьбой дать комментарии к этим письмам. От вас зависит судьба научной экспедиции. Кроме того, это очень интересно – изучать другие языки и знакомиться с новыми людьми. Итак, ваша задача – установить контакт с жителями острова.

Формулировка задачи: задача построена на сравнении языка жителей незнакомого острова, открытого научной экспедицией, с русским языком. Язык аборигенов чем-то напоминает русский, но имеет и ряд отличий. Каждое из пяти племён, живущих на острове, имеет особый диалект, что понятно из текстов писем. Задача обучающихся – установить контакт с местными жителями, так как среди учёных экспедиции не нашлось специалиста по языкам – лингвиста. Для этого детям предложено выполнить ряд последовательных заданий и выяснить. Каким бы нескладным был язык без разнообразия падежных форм, как искажается он при нарушении грамматических форм, оценивать и усовершенствовать свои знания и умения по данной теме.

Перед решением проектной задачи дети выполняют домашнее задание: узнать лексическое значение слов географ, этнограф, зоолог, картограф, лингвист.

Система заданий для решения задачи:

Задание 1: Внимательно прочитайте сообщение островитян и укажите особенности туземского языка.

Задание 2: Переведите на русский язык данные сообщения (при переводе окажется, что все сообщения содержат одну и ту же информацию, однако в некоторых группах может возникнуть спор – кто приглашает на обед: вождь или он сам намерен прийти в гости к членам экспедиции? При обсуждении фиксируется, что эта путаница может возникнуть по причине несовершенных грамматических связей в языках островитян.

Задание 3: Составьте и запишите ответ для туземцев на их языке (для того, чтобы составить ответ, обучающимся придётся действовать в жёстких рамках – один падеж или род, отсутствие окончаний), однако в команде они смогут это реализовать.

Задание 4: Представление результатов выполненных заданий в общем контексте всей задачи:

- наблюдение за взаимодействием групп непосредственно во время выполнения работы;

- публичная презентация результатов – выступление и оформление стенда;

- обратная связь после презентации – оцени, насколько интересной показалась тебе эта задача, оцени свой вклад в решение задачи – насколько твои знания были полезны группе при решении задачи, оцени, насколько дружно и слаженно работала ваша команда.