**Тема: «Развитие умения составлять описательные рассказы у младших школьников с задержкой психического развития в процессе сюжетно-дидактических игр».**

Автор: Яндулова Екатерина Георгиевна – воспитатель Кировского областного государственного общеобразовательного бюджетного учреждения «Школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья г. Советска» (КОГОБУ ШИ ОВЗ г. Советска).

Проблема развития умения составлять описательные рассказы у младших школьников с задержкой психического развития является актуальной в настоящее время. «Связная речь – это смысловое развернутое высказывание (ряд логически сочетающихся предложений), обеспечивающее общение и взаимопонимание» - писали Алексеева М.М, Яшина Б.И. Она имеет большое значение для качественного получения образования, общения со сверстниками и взрослыми, а также для личностного развития ребенка. В качестве эффективного инструмента речевого развития детей с задержкой психического развития младшего школьного возраста можно использовать игровую деятельность. Однако сюжетно-дидактическая игра в силу своих сущностных характеристик, особенностей структурных элементов, имеет высокий развивающий потенциал и может быть эффективно использована в образовательном процессе с детьми.

 Я направила свою работу на поиск путей, способствующих развитию речи обучающихся с задержкой психического развития через использование сюжетно–дидактических игр. Сюжетно-дидактическая игра является и игровым методом, и формой обучения детей с задержкой психического развития, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего развития личности ребенка.

Мною были разработаны сюжетно-дидактические игры, которые можно организовать с обучающимися с ЗПР во второй половине дня. Данные игры можно использовать на коррекционно-развивающих занятиях (логопедических и психокоррекционных), воспитательских занятиях.

1. **Сюжетно-дидактическая игра «Зоопарк»**

**Название** «Зоопарк»

**Вид игры**: сюжетно-дидактическая игра

**Триединая цель игры**:

Обучающий аспект цели:

- расширять представления обучающихся о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных;

- формировать уважительное отношение к труду работников зоопарка посредством выполнения ролей работников зоопарка.

Развивающий аспект цели:

- формировать представления детей о названии детенышей животных;

- развивать описательную монологическую речь детей младшего школьного возраста с задержкой психического развития посредством выполнения ролей директора, посетителей, ловцов, экскурсовода зоопарка;

- развивать внимание детей.

Воспитательный аспект цели:

- воспитывать любовь и бережное отношение детей к животным посредством выполнения ролей рабочих зоопарка и ветеринара.

**Игровая задача:** помочь заселить зоопарк.

**Игровые правила:** Директором зоопарка может быть только тот, кто сможет правильно назвать и описать животных и детенышей. Посетители смогут купить билет тогда, когда правильно назовут и попытаются описать животных и детенышей, которых хотят увидеть. На роль экскурсовода выбирается ребенок из числа посетителей, который лучше всего сможет описать животное при покупке билета. Ловцы должны четко знать детенышей и животных.

**Наглядный материал**: строительный материал; тряпочки; ведерки; тазики; корм для животных, приготовленный из природного материала, цветной бумаги и пластилина; фартучки, косынки; игрушки животных: медведица и медвежонок, лиса и лисенок, белка и бельчонок, лось и лосенок, еж и ежонок, рысь и рысенок, волк и волчонок, заяц и зайчонок.

**Ход игры**

У: У меня есть строительный материал (конструктор, бруски). Что можно из них сделать?

Д: Построить здания.

У: А что можно построить из них для животных?

Д: Клетки?

У: Верно. А если мы построим клетки, то сможем поиграть в интересную игру. Где животные находятся в клетках?

Д: В зоопарке.

У: Хотите ли вы обустроить зоопарк и примерить на себя роли работников зоопарка.

Д: Да.

У: Для того, чтобы зоопарк начал работать нам с вами надо построить клетки для животных и заселить их. Давайте распределим роли, кто кем будет (по желанию детей):

- Директор (1 чел.) Директор выбирается из тех обучающихся, которые правильно называют животных и детенышей и описывают их. Выбираются кассир (1 чел.); повар (1 чел.); ветеринар (1 чел.); ловец (2 чел.); рабочие (2-3 чел.); посетители (1-3 чел.). Количество ловцов, рабочих и посетителей может меняться в зависимости от количества играющих детей.

Директор зоопарка набирает на работу и объясняет суть выбранных ролей: ловец должен поехать за животными, но, прежде чем отправиться в путь, ему нужно запомнить, как название животного и детеныша, как они выглядят, количество животных. После доставки тех или иных зверей ловец должен рассказать директору, а тот должен запомнить, название животного и детеныша, их внешний вид и количество. Аналогично рабочие зоопарка отчитываются, в каких клетках, каких животных и какое количество они кормили, купали, выводили гулять и т. п. Директор зоопарка, приглашая на работу ловцов рабочих, кассиров и др., уточняет содержание их работы, определяет, сколько и каких животных следует отловить для зоопарка, контролирует правильность выполнения задания, стимулируя у детей умение описывать животное по внешним признакам. Повар составляет рацион зверей. Ветеринар следит за здоровьем животных и за наличием прививок. Рабочие строят клетки.

Директор называет животных по-своему усмотрению. Перед ним есть игрушки этих животных, чтобы легче ему было описать. Если ребенок не может описать правильно на помощь приходит учитель. учитель говорит задание, а ребенок повторяет.

Директор: - первый ловец должен привести:

\* медведицу и медвежонка. Они коричневого цвета, у них длинная шерсть, огромные лапы с когтями. У них маленькие черные глазки и черный носик;

\* лису и лисенка, белку и бельчонка, лося и лосенка (описывает каждую пару животных).

- \*второй ловец должен привести: волка и волчонка. Они серого цвета, у них короткая шерсть. Короткие уши и длинный хвост. Они похожи на собаку.

\* ежа и ежонка, зайца и зайчонка, рысь и рысенка (описывает каждую пару животных).

Ловцы разъезжаются за животными. Рабочие строят клетки, моют пол. Повар составляет рацион для животных. Врач готовит лекарства.

Приезжают ловцы с животными. Их встречает директор и врач.

Ловцы называют животных, описывают их, например, медведицу и медвежонка. Они коричневого цвета, у них длинная шерсть, огромные лапы с когтями. У них маленькие черные глазки и черный носик.

Директор сверяет с заказом.

Врач осматривает животных, дает разрешение их заселить в зоопарк.

Животных расселяют в клетки. Рабочие раздают им корм.

Рабочие отчитываются перед директором каких животных покормили, например, *я покормил белку орешками. Она рыжая. У нее очень длинный и пушистый хвост. У нее маленькая голова с маленькими ушками. У нее красивые маленькие глазки.*

В зоопарк приходят посетители покупают билеты у кассира, ходят рассматривают животных. При этом билеты им продают лишь в том случае, если они правильно назвали животных и детенышей, которых хотят увидеть и попытаться их описать.

Каждый занят своим делом, кто кормит, кто выводит гулять животных, кто привозит животных и т.д.

Можно усложнить игру посредством введения роли экскурсовода, который будет описывать животных посетителям. Их можно выбрать из числа посетителей, которые лучше всего описали животных и детенышей в процессе покупки билета

1. **Сюжетно-дидактическая игра «Магазин»**

**Название** «Магазин»

**Вид игры**: сюжетно-дидактическая игра

**Триединая цель игры**:

Обучающий аспект игры:

- расширить представление обучающихся о профессии продавец;

- систематизировать знания о работе магазина.

Развивающий аспект игры:

- развивать описательную монологическую речь посредством составления описаний игрушек.

Воспитательный аспект игры:

- воспитывать уважительное отношение к профессии продавец в процессе выполнения ролей;

- воспитывать культуру поведения в магазине;

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми в процессе выполнения ролей.

**Игровая задача:** поход в магазин для покупки игрушек.

**Игровые правила:** покупателю кассир пробивает чек лишь в том случае, если он правильно описал игрушку. Продавец выдает игрушку лишь в том случае, если покупатель правильно описывает игрушку.

**Наглядный материал**: кружки (можно деньги); чеки; игрушки: мяч, зайчик, экскаватор, пожарная машина, танк, 3 куклы Барби, желто-зеленый пистолет, черный пистолет, синий пистолет, лопатка, лук со стрелами, тетрис, 2 плюшевых мишки, игрушечный телефон, пазлы «Курочка Ряба», бинокль, автомат, музыкальная игрушка «пароходик», мягкая игрушка собака, полицейская машинка, гоночная машинка.

**Ход игры**

У: У нас мало игрушек. Что нам сделать, чтоб их стало больше?

Д: Съездить в магазин.

У: Верно. Давайте съездим в магазин и купим игрушки.

Давайте обустроим наш магазин.

*Обустраивают магазин, расставляют товар.*

У: Давайте распределим роли: продавец, покупатель, кассир, заведующий и шофер.

Что делает каждый из них?

Д: Кассир спрашивает у покупателя, что он хочет купить, затем рисует на чеке, выдает чек и говорит покупателю, чтобы он повторил заказ продавцу.

Покупатели описывают кассиру, что они хотят купить и сколько, расплачиваются кружками по числу названных предметов.

Продавец прежде, чем выдать товар покупателю, должен спросить, что он хочет купить, сверяя по чеку правильность его ответов.

Покупатель описывает игрушку.

Заведующий магазином организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность и аккуратность работы продавцов и кассиров, беседует с покупателями.

Шофер доставляет определенное количество разнообразных товаров. Привозит и описывает игрушки, которые заказал заведующий. Затем рабочие помогают сгружать полученный товар.

Заведующий следит за работниками. Заказывает шоферу товар, например, привези плюшевого мишку. Он большой. Он красного цвета, живот у него желтый. У него большие темные глаза.

Шофер привезет заказанный товар, описывает его, затем рабочие выгружают.

В это же время покупатели проходят к кассиру, описывают, что хотят купить. Кассир выдает чек.

Покупатель идет к продавцу, протягивает чек, снова описывает, что хочет купить. Продавец выдает игрушку.

Продавец расставляет товар, который привозит шофер, разгружают рабочие.

1. **Сюжетно-дидактическая игра «Кондитерская фабрика»**

**Название** «Кондитерская фабрика»

**Вид игры**: сюжетно-дидактическая игра

**Триединая цель игры**:

Обучающий аспект игры:

- расширять представления о мастерстве кондитеров, о значимости их труда;

- систематизировать знания детей о кондитерских изделиях.

Развивающий аспект игры:

- развивать описательную монологическую речь детей младшего школьного возраста с задержкой психического развития посредством составления рассказов-описаний о кондитерских изделиях.

Воспитательный аспект игры:

- воспитывать дружеские взаимоотношения между обучающимися в процессе игры.

**Игровая задача:** открытие фабрики для изготовления кондитерских изделий.

**Игровые правила:** пакет у сортировщиков примут лишь в том случае, если они правильно описали свой товар, который фасовали. Бригадиром станет тот, кто лучше всего опишет предложенные педагогом конфеты и пряники.

**Наглядныйматериал**: Кондитерские изделия, изготовленные детьми из пластилина и картона: пряники шоколадные и мятные, конфеты в «мишка на севере» и «ирис», «снежок», «сказка», печенье разных сортов «овсяное» и «топленное молоко»; пакеты для фасовки готовой продукции синего, красного, желтого, коричневого, зеленого и голубого цвета, карточки с цифрами.

**Ход игры**

У: Мы с вами сегодня поиграем в игру «Кондитерская фабрика» (уточняет представления детей о кондитерской фабрике). Создают игровой интерьер фабрики.

У: Нам надо распределить роли: сортировщики (5 человек), бригадиры (2 человека) и контролеры (5 человек).

Количество зависит от количества играющих детей.

У: Бригадиром станет тот, кто сможет описать лучше всех предложенные педагогом конфеты, например, опишите мне конфету «ирис» или овсяное печенье.

У: Что делает сортировщик? Бригадир? Контролер?

Описывают предложенные конфеты, например, «ирис» квадратной формы. На фантике нарисован котенок. Он белого цвета. Фантик красного цвета. Овсяное печенье круглой формы. Оно коричневого цвета.

 Сортировщики фасуют пряники, конфеты, печенье в разные пакеты, при этом описывают каждый сорт кондитерских изделий, а число предметов обозначают определенными цифрами. Бригадир следит за работой, раздает указания сортировщикам. Контролер принимает готовую продукцию. Бригадир раздает указания. Указания помогает раздавать учитель. Можно дать образец. Далее уже по образцу бригадир сам сможет раздавать задания.

1-ому сортировщику: положите в красный пакет по 1 конфете «ирис». Она квадратной формы. На фантике нарисован белый котенок, фантик красного цвета. По 1 конфете «мишка на севере» она прямоугольной формы. Фантик синего цвета. На фантике изображен белый мишка. 2 печенья – овсяное: оно круглой формы, коричневого цвета.

Так раздает задания (по-своему усмотрению) остальным 4 сортировщикам.

Сортировщики сортируют и приносят пакетики контролеру. Описывают то, что у них в пакете, например, у меня в красном пакете по 1 конфете «ирис». Она квадратной формы. На фантике нарисован белый котенок, фантик красного цвета. По 1 конфете «мишка на севере» она прямоугольной формы. Фантик синего цвета. На фантике изображен белый мишка. 2 печенья – овсяное: оно круглой формы, коричневого цвета.

Так подходит каждый сортировщик к своему контролеру и описывает то, что у него в пакете.

Благодаря играм удается привлечь интерес даже самых несобранных обучающихся. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. Таким образом, сюжетно-дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой дети успешно усваивают программный материал.

**Список литературы**

1. Башмакова, С.Б., Кошкина, О.Н. Психолингвистические основы формирования связной речи у детей [Электронный ресурс] / С.Б. Башмакова, О.Н. Кошкина // Режим доступа: <https://sibac.info/conf/philolog/lv/43863>.

2. Бондарева, О. С. Особенности творческого воображения у детей с ЗПР // Молодой ученый. — 2015. — №21. — С. 697-700. — URL https://moluch.ru/archive/101/22731.

3. Долгобородова, Д. А., Варенцов, В. А. Особенности обучения младших школьников с задержкой психического развития [Текст] // Актуальные вопросы современной психологии: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2017 г.). — Краснодар: Новация, 2017. — С. 52-54. — URL <https://moluch.ru/conf/psy/archive/237/11717>.

4. Жуковская, Р.И. Игра и ее педагогическое значение / Р.И. Жуковская. – М.: Педагогика, 1975. – 111 с.

5. Зарубина, Н.Д. Методика обучения связной речи / Н.Д. Зарубина. – М.: Русский язык, 1977. –

48 с.

6. Лалаева, Р.И., Серебрякова, Н.В., Зорина, С.В. Нарушения речи и их коррекция у детей с задержкой психического развития: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - /и.: Гуманит. изд. центр владос, 2003. - 304 с.

7. Лубовский, В.И. Задержка психического развития // Специальная психология / Под ред. В.И. Лубовского. – М., 2003.

8. Смелик, В.А. Особенности обучения детей с задержкой психического развития.// Начальная школа. - 1994. - №4. – с. 10-11.

9. Спиридонова, П. Н. Особенности грамматического строя речи младших школьников с ЗПР // Молодой ученый. — 2016. — №5. — С. 739-741. — URL <https://moluch.ru/archive/109/26521>.

10. Черенева, Е.А., Черенев, Д.В. Пути формирования мотивации к учебной деятельности младших школьников с ЗПР // Сибирский педагогический журнал. 2009. №7. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/puti-formirovaniya-motivatsii-k-uchebnoy-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov-s-zpr>.

11. Шурдукалов, С.Г. Организация обучения детей с задержкой психического развития.// Начальная школа. – 1993. - №2. - с. 58-60.