



**КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЕ  
УПРАЖНЕНИЯ И ЗАДАНИЯ,  
НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ  
УУД**

## Примеры заданий, направленных на развитие коммуникативных УУД

- **Творческий диктант** может быть проведён на уроках закрепления и на уроках проверки знаний учащихся. Творческий диктант с введением в него требуемых заданием орфограмм близок к творческому списыванию. При творческом диктанте учащиеся текст воспринимают на слух, после чего, тут же, чтобы не отстать от класса, дети подбирают нужное слово для вставки. Например: *Было (жаркое, знойное) лето. Иван шёл по (зелёному, пёстрому) лугу. Вдруг в (высокой, сочной) траве он увидел (маленьких, слабых) зайчат, (и т.д.)* (Слова в скобках - дети подбирают сами).



## Примеры заданий, направленных на развитие коммуникативных УУД:

- работа с текстом индивидуально и в группе

*Никита-охотник.*

*Есть у Никиты деревянный тигр ещё есть крокодил резиновый и слон запрягал Никита тигра под кровать, а слона с крокодилом под стол сейчас он на них охотиться будет. (По Е. Чарушину)*

- Расставить точки;
- Придумать другую концовку;
- Ввести третье действующее лицо и заново составить рассказ;
- Придумать комплименты действующим лицам;



## Коммуникативное упражнение "Как дела?"

Ведущий по очереди (по кругу) задает один и тот же вопрос участникам: "Как дела?" Задача каждого участника ответить на этот вопрос оригинально, то есть так, чтобы ответ не был похож ни на один из уже прозвучавших вариантов.

Если ответ участника не оригинален, он выбывает из игры: встает со своего места и отходит в сторонку. Упражнение продолжается до тех пор, пока не останется один участник. Роль арбитра берет на себя ведущий.

Если ответ дословно не повторяет другой ответ, но является его парафразом, или же близок по смыслу, это тоже считается повторением, и участник в таком случае выбывает.

В конце проводится обсуждение:

- А как вы обычно отвечаете на вопрос "Как дела?" в реальной жизни?
- Как можно расклассифицировать ответы?



## Коммуникативное упражнение "Что было в начале дня?"

Упражнение проводится в конце учебного дня. Заключается в том, что участники сообща должны вспомнить в деталях то, как начинался сегодня день:

- Кто в какой последовательности заходил в кабинет?
- Кто с кем успел пообщаться до начала уроков?
- Какие слова произносились?
- Какие невербальные моменты запомнились?
- Изменилась ли обстановка в кабинете за день?
- Как проходили первые несколько минут собственно урока?

Упражнение завершается небольшим обсуждением того, как работает наша память:

- Почему запомнилось именно это, а не то?
- Правда ли, что запоминаются хорошо яркие впечатления? то, что потом постоянно "вертится в голове"?
- Если надо специально запомнить в деталях текущую коммуникативную ситуацию, что надо делать?



## Игра «Противоположность»

**Цель: развитие умения анализировать предметы с целью выявления существенных признаков.**

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача игры состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы); «вода» (вода — это наполнитель, а чашка — это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

## Игра «Четвертый лишний»

**Цель:** развитие умения классифицировать и обобщать. Детям предлагается найти лишнее слово и дать объяснение.

Слова:

Мак, ромашка, роза, лук.	Молоко, сметана, каша.
Чашка, блюдце, суп, тарелка.	Коза, курица, корова, овца.
Яблоко, персик, огурец, груша.	Чайник, стул, стол, шкаф.
Помидор, баклажан, перец, слива.	Машина, самолет, автобус, троллейбус.
Чашка, тарелка, кастрюля, стакан.	Карандаш, портфель, тетрадь, шляпа.



## Игра «Сочини предложение»

**Цель:** формирование умения объединять части в единое целое

Ведущий предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов.

*Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.*



# Игра «Путаница»

**Цель: формирование умения  
объединять части в единое целое**

Отгадайте слова, в которых  
перепутаны слоги и рядом напишите  
правильный ответ.

Лет-жи

Пак-кол

Ги-день

Аз-ка-бу

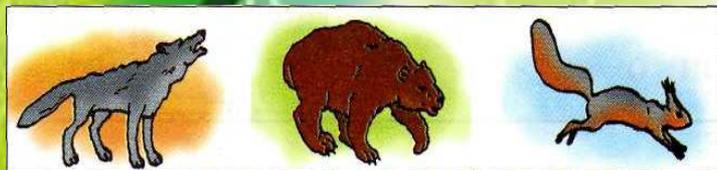
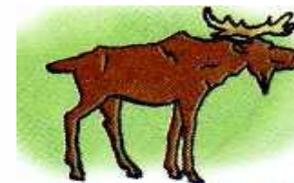
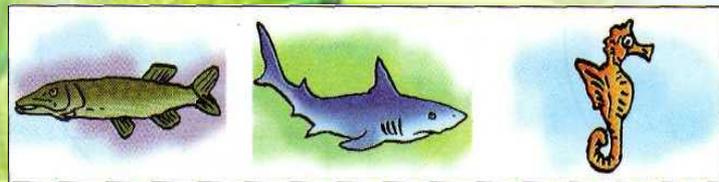
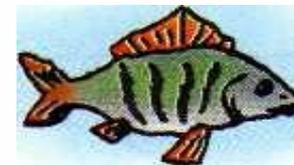
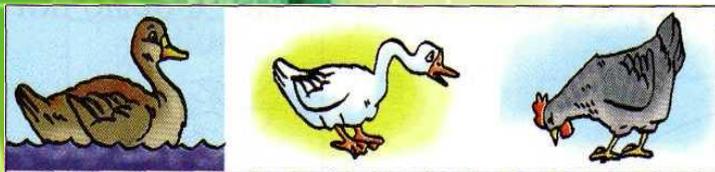
Тин-ки-бо



## Игра «Найди недостающее»

**Цель: формирование умения сравнивать и группировать предметы**

В какой ряд нужно поместить животных из правого столбика? Соедини.



## **Упражнение «Скажи, на что похожи...»**

**Цель: формирование умения высказывать суждения, делать выводы**

**Выскажи суждение, сделай вывод: на что похожи:**

узоры на ковре;

облака;

очертания деревьев за окном;

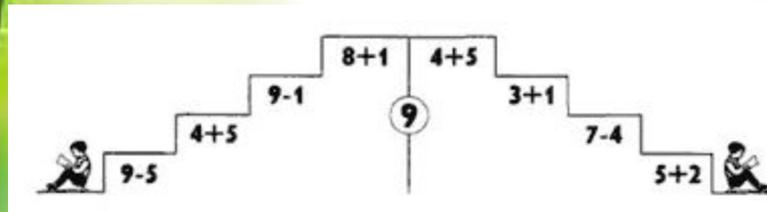
старые автомобили;

новые кроссовки и др.



## Игра «Лесенка»

Каждой паре детей дается одна карточка с примерами: Примеры составлены таким образом, что ответ одного является началом другого. Ответ каждого примера учащиеся записывают на соответствующей ступеньке. Каждый ученик может сам себя проконтролировать. Можно составить так, что ответ каждого будет соответствовать номеру ступеньки, на которой он записан:



Записывая ответ примера на каждой ступеньке, дети контролируют себя: по порядку ли они идут.



## *Игра «Число-контролер»*

Ученики получают карточки с примерами:

$$\begin{array}{cccc} 2 - 1 = & 3 - 1 = & 0 + 3 = & 9 - 9 = \\ 1 + 1 = & 7 - 7 = & 5 - 3 = & \end{array}$$

Решив данные примеры, они могут себя проконтролировать — сумма всех ответов равняется числу **10**.



Упражнение «Исправь ошибки».

Учащиеся за 5 минут должны найти все ошибки и подчеркнуть их. Можно попросить, чтобы ошибки дети не только подчеркнули, но и исправили.

«Проверка-сверка».

Во время чистописания после написания букв дети сверяют по кальке правильность начертания. Затем находят и выделяют зеленой точкой самую удачную букву.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

