

«Современные игровые технологии в коррекции речевых нарушений у воспитанников старшего дошкольного возраста».

Проблемы повышения качества дошкольного образования на современном этапе подтверждается заинтересованностью со стороны государства вопросами воспитания и развития воспитанников дошкольного возраста. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования определяет целевые ориентиры, то есть социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений воспитанника в следующих направлениях развития: речевое, познавательное, социально-коммуникативное, художественно-эстетическое, физическое. Речевое развитие занимает центральное место в работе учителя-логопеда: к завершению дошкольного образования ребёнок должен хорошо понимать и владеть устной речью, выражать свои мысли и желания, проявлять любознательность, задавать вопросы взрослым и сверстникам, интересоваться причинно-следственными связями.

Для достижения целевых ориентиров необходима систематическая профилактика и коррекция речевых нарушений у детей. Но информационная плотность дошкольной ступени обучения воспитанников и подготовка их к школе столь велика, что накладывает на учителя-логопеда комплекс сложных задач, поиска таких форм и методов работы по исправлению речевых нарушений, которые были бы эффективны, но не перегружали бы ребёнка.

Познание окружающей действительности лучше всего происходит в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, познавательно-исследовательской, трудовой, коммуникативной, музыкально-художественной, продуктивной, чтении художественной литературы.

В период активных преобразований в дошкольной педагогике и поиска путей гуманизации образовательной работы с воспитанниками, актуальной темой является построения новых моделей взаимодействия взрослого и ребенка. Внимание ученых и практиков все также обращено к игровым технологиям. Исследования отечественных психологов (Леонтьева А.Н, Эльконина Д.Б.) показали, что развитие и воспитание ребенка происходит во всех видах деятельности, но, прежде всего, в игре. Игра необходима в системе дошкольного воспитания – ведь она является основой любой деятельности ребёнка этого периода жизни. Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни,

особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра – есть, своего рода, средство познания ребенком действительности.

Однако, мир, в котором развивается современный ребенок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию как первому звену непрерывного образования: образования с использованием современных информационных технологий (компьютер, интерактивная доска, планшет и т.д.) К числу современных образовательных технологий относятся информационно-коммуникационные.

Процесс информатизации в дошкольных учреждениях обусловлен требованиями современного развивающегося общества, где педагог должен идти в ногу со временем, использовать новые технологии в образовании.

Данное условие является одним из основных требований к кадровому обеспечению, которое регламентируется ФГОС ДО.

Использование игровых и ИКТ технологий является одним из эффективных способов представления информации для воспитанников. У воспитанников старшего дошкольного возраста с проблемами в речевом развитии все еще преобладает произвольное внимание, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь наглядно-дидактические пособия, оформленные с помощью компьютерных программ, просто незаменимы, так как передают информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия с использованием компьютера проводятся фрагментарно, при этом считается обязательным соблюдение условий для сбережения здоровья ребенка, то есть соблюдение санитарно-эпидемиологическим правилам нормативам СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ориентирует на взаимодействие с родителями (законными представителями).

Родители должны:

- участвовать в создании условий для полноценного и своевременного развития ребенка в дошкольном возрасте, чтобы не упустить важнейший период в развитии его личности;
- быть активными участниками образовательного процесса, участниками всех проектов, независимо от того, какая деятельность в них доминирует, а не сторонними наблюдателями.

Особенно это актуально в работе учителя-логопеда в условиях логопедического пункта, так как эффективность логопедической работы напрямую зависит от включенности родителей (законных представителей) воспитанников в коррекционный процесс.

Компьютер позволяет расширить осведомленность родителей в вопросах развития и воспитания детей. С родителями воспитанников проводятся беседы, консультации на тему «Использование ИКТ в домашних условиях», рекомендуются полезные материалы, игры познавательного характера для детей.

В помощь родителям предлагается:

- картотека артикуляционных упражнений «Сказка о веселом язычке» в виде экологических сказок, с использованием компьютерных презентации – «Язычок в лесу», «Язычок на прогулке», «Язычок в зоопарке»;
- наглядно-дидактические пособия на лексические темы оформлены в виде презентации: «Фрукты и Овощи», «Домашние животные», «Дикие животные», «Растения», «Деревья», «Цветы», «Насекомые», « Птицы» и другие;
- наглядно-дидактические пособия на развитие слухового внимания: «Звуки природы», «Кто так издает звук».

Разработанные наглядно-дидактические пособия на лексические темы о природе имеют особое значение в логопедической практике. Окружающая природа - непосредственный источник, из которого дети черпают свои первые впечатления. Ребёнок впервые сталкивается с миром зверей, птиц, насекомых, растений в различных потешках, сказках и стишках для самых маленьких. Сказочные герои, как правило, животные, которые наделены человеческими чертами, что помогает сообщать ребенку все доступное и полезное для его умственного и словесного развития. Поэтому работу над лексико-грамматическими конструкциями необходимо начинать на более близком и знакомом детям речевом материале. Усвоив систему словоизменения и словообразования названий животных и сопутствующей лексики, ребёнку будет проще перенести модели словоизменения на другие лексические темы. В работе используются предметные, сюжетные картинки и фигурки животных.

Примерные дидактические игры на развитие речи и познавательных способностей.

Аннотация к наглядно-дидактическим пособиям «Дикие животные», «Охотники»:

Уровень образования: дошкольное образование

Целевая аудитория: родители, дети.

Цель: создание положительного эмоционального фона, формирование интереса к живому миру.

Задачи.

1. Вызвать у детей интерес к окружающему миру.
2. Формировать реалистическое представление об окружающей нас природе, желание стать другом природы, беречь и охранять ее.
3. Расширить представления и знания детей о лесных животных и их названий, местом их обитания. Дети учатся узнавать и различать особенности внешнего вида диких животных (зайца, волка, медведя, лисы, барсука, соболя, косули, кабана, россомахи, оленя, лося).
4. Формировать и развивать лексико-грамматические навыки у детей.
5. Развивать речь детей, активизировать внимание и память.
6. Воспитывать чувство ответственности за своё поведение в природе.

Используемое оборудование: презентации «Дикие животные», «Охотники».

Наглядно-дидактическое пособие «Дикие животные».

Краткое описание: дети отправляются в лес. Путешествуя по лесу, они закрепляют знания о лесных животных и узнают новое. Повторяют правила поведения в лесу.

В конце путешествия предлагается ребенку рассказать о понравившемся животном с помощью готового алгоритма.

Примерные вопросы:

Ребенок рассматривает предметные картинки в презентации.

Вопросы:

- Как называют зверей, которые живут в лесу? (Дикие животные.)
- Отправляемся в путешествие по лесу, кого мы встретили? Расскажи, что ты знаешь о каждом из них.

Ребенок поочередно «встречает» в лесу животных, отвечая на вопросы взрослого об их жизни в лесу и повадках.

- Чем питается белка? (Грибами, орехами.)
- Что защищает от холода? (Зимняя шуба, пушистый хвост.)

(Примерные вопросы. Что белке помогает ловко передвигаться по деревьям? Что ей помогает спастись от врагов?)

- Как заяц спасается от врагов? (Путает следы, меняет окраску.)

(Примерные вопросы. Что помогает ему выдержать холод? Чем питается заяц?)

- Почему волка и лису называют хищниками? (Питаются другими животными)
- Как ведут себя волки во время охоты?(Волки собираются в стаи, вместе охотятся по ночам, могут подолгу гнаться за добычей.)

-Как охотится лиса? (Лиса незаметно подкрадывается, подкарауливает, замечает следы.)

- Чем питается медведь? Что делают медведи в зимнюю пору? (Впадают в спячку.)

Что помогает медведю не питаться всю зиму? (Запас жира.)

- Какие еще животные впадают в спячку? (Ежи.) Чем питается еж? Как спасается от врагов и что помогает ему в этом? (Сворачивается клубком, иголки.)

Данное наглядно-дидактическое пособие можно использовать для выявления знаний о животных у детей.

- *Выясните, знает ли ребенок диких животных.*

Рассмотрите с ним предметные картинки, изображающие диких животных.

- *Выясните, знает ли ребенок, почему этих животных называют «дикими» (живут в лесу, сами добывают себе пищу, сами строят себе жилище).*

- *Побеседуйте с ребенком о том, как зимуют дикие животные.*

- *Вспомните с ребенком названия детенышей диких животных.*

Предложите поиграть в игру «**Кто у кого?**» Взрослый называет любое дикое животное, а ребенок называет детеныша этого животного.

- *Выясните, знает ли ребенок названия жилищ животных.*

Для уточнения знаний ребенка предложите ребенку поиграть в игру с мячом «**Кто где живет?**»

Вы бросаете ребенку мяч и называете дикое животное, а ребенок ловит мяч, называет его жилище и возвращает мяч вам.

Критерии оценки.

3 балла - ребенок с интересом выполняет задание, правильно отвечает на все вопросы взрослого о жизни диких животных.

2 балла - ребенок имеет представление о повадках диких животных, не на все вопросы может ответить.

1 балл - ребенок имеет очень слабые представления о названиях диких животных и их повадках.

Наглядно-дидактическое пособие «Охотники»:

Цель - развитие навыков образовывать притяжательные прилагательные.

Краткое описание: дети отправляются в лес. Детям предлагается стать внимательными охотниками и найти животного по его следам. Так они закрепляют знания о лесных животных и повторяют правила поведения в лесу.

Дидактическая игра «Чьи следы?».

Материал: предметные картинки с изображением диких животных (белка, кабан, олень, лось, лиса, заяц, медведь, волк) и картинки с изображением следа или следов диких животных.

Чему еще можно научиться? Примерные дидактические игры, упражнения, вопросы.

- *Дидактическая игра «Кто в лесу?» (словоизменение)*

В презентации предметные картинки с изображением одного животного, а ребенку даются предметные картинки с изображением нескольких животных.

Взрослый: В лесу один волк, а на картинке?

Ребенок: В лесу – волк, а на картинке волки. И т. д.

- *Дидактическая игра «Кто живёт в лесу?»* (словоизменение)

Взрослый: Пошла девочка Соня в лес. Кого она там увидела? (взрослый показывает презентацию, по одной картинке с изображением животных).

- *Дидактическая игра «Кого не стало?»* (словоизменение)

На столе предметные картинки с изображением животных. Взрослый просит закрыть глаза и убирает одну из картинок (ежа, медведя, тигра, зайца и т. д.).

Взрослый: Кого не стало?

Ребёнок: Ежа (медведя, тигра, зайца и т. д.)

- *Дидактическая игра «Накорми животное»* (словоизменение)

Материал: Игра «Накорми меня»

Взрослый показывает предметные картинки с изображением животных. У ребёнка картинки с изображением травы, мышка, меда и т. д.

Взрослый: Траву дадим кому?

Ребёнок: Оленю. И т. д.

- *Дидактическая игра «Назови ласково»* (словообразование)

В ходе игры взрослый показывает предметные картинки с изображением животных и предлагает детям назвать зверей ласково. В ходе игры дети воспроизводят уменьшительно-ласкательные формы существительных.

- *Дидактическая игра «Страшный зверь»* (словообразование)

В ходе игры взрослый показывает предметные картинки с изображением животных и предлагает детям: «Это волк (заяц и т. д.), а представь, что он огромного размера. То как мы его назовём? »

Ребёнок: «Волчище» (зайчище, медведище и т. д.).

- *Дидактическая игра «У кого кто?»* (словообразование)

В ходе игры к презентации добавляются предметные картинки с изображением детенышей зверей. Взрослым показывается картинка и звучит вопрос: «У волка (лисы, зайца и т. д.) кто?»

Ребёнок отвечает: «У волка волчонок» и т.д. (ежонок, лосенок, лисёнок и т. д.).

- *Дидактическая игра «Правильно назови детенышей животных»* (словообразование)

На столе предметные картинки по теме. Уточнить названия детенышей животных.

Взрослый: «А теперь поиграем с мячом». Взрослый называет одного детеныша и бросает мяч, а ребёнок называет множественное число и бросает мяч обратно.

- *Дидактическая игра «Кто где спит?»*

Взрослый рассказывает «Собрались однажды вечером на лесной поляне звери. Долго они играли, веселились, но вот пришла пора спать. Каждый зверь пошел в свой домик. Лиса — в норку. Белка — в дупло. Волк — в логово. Медведь — в берлогу, а зайчик под кустиком устроился. И все крепко уснули. А утром всех сорока разбудила».

Вопросы: где спит лисица? Где спит белка? Где спит зайчик? Где спит волк?
Где спит медведь?

• *Дидактическая игра «Какой, какая?»* (подбор прилагательных к существительным)

Медведь, какой? (Бурый, косолапый, неуклюжий)

Волк, какой? (Серый, зубастый, страшный)

Лиса, какая? (Хитрая, пушистая, рыжая)

Зайчик, какой? (Маленький, длинноухий, пугливый) и т. д.

• *Дидактическая игра «Назови семью»* (словообразование)

папа — медведь, мама — медведица, детеныш(и) — медвежонок (медвежата);

Заяц — зайчиха — зайчонок, волк — волчица — волчонок, лис — лисица — лисёнок, олень — олениха — оленёнок, белка — белка — бельчонок, рысь — рысь — рысёнок, лось — лосиха — лосёнок, еж — ежиха — ежонок, барсук — барсучиха — барсучонок.

• *Дидактическая игра «Звери на поляне»*

Взрослый и ребёнок выбирают животное, в которое он хотел бы превратиться.

Звери садятся в кружок и начинают беседовать о своей любимой пище.

Пример:

-Я медведь, люблю есть ягоды и рыбу, а ты кто?

-Я белка, я ем орехи, ягоды, грибы, а ты кто? и т. д.

Дидактическая игра с мячом «Длинный или короткий?» (усвоение слов-антонимов)

У зайца длинные уши, а у медведя короткие

У лисы длинный хвост, а у зайца короткий

У медведя короткий хвост, а у белки длинный

У белки короткие лапы, а у волка длинные

У медведя короткий хвост, а у лисы длинный

У ежа короткие уши, а у зайца длинные.

• *Дидактическая игра «Сосчитай до пяти»* (согласование существительных с числительными + развитие мелкой моторики — предложить ребенку загибать пальцы при счете).

Один заяц, два зайца... пять зайцев

Один волк...

• *Дидактическая игра «Угадай о ком я говорю»* (словоизменение).

Взрослый спрашивает у ребёнка: «Про кого это говорят: бурый, большой, лохматый, неуклюжий, косолапый, сладкоежка)?

Ребёнок: Про медведя (ежа, зайца, волка, медведя).

• *Загадки* (словоизменение) Предложите ребенку отгадать загадки о диких животных.

Взрослый загадывает загадки о животных.

- под соснами, под елками живет мешок с иголками? (Еж);

- быстрый, маленький зверек по деревьям скак – поскок? (Белка);
- летом по лесу гуляет, зимой в берлоге отдыхает? (Медведь);
- кто зимой холодной бродит злой, голодный? (Волк).

Взрослый: О ком была эта загадка?

Ребёнок: О белке (еже, медведе и т. д.)

Взрослый: А как ты догадался?

Предполагаемый результат.

В итоге систематических занятий у воспитанников наблюдается положительная динамика в развитие речи: формируются навыки лексико-грамматического строя речи за счет обогащения активного словаря детей экологическими терминами и понятиями; дети могут пересказать, составить небольшой описательный рассказ; совместно со взрослым могут сочинить рассказ по сюжетной картинке.