Настольная игра как средство развития речевой активности у детей с нарушением речи.

Игра для детей — это сама жизнь. Это доступная форма деятельности, и средство познания окружающего мира. Любопытство и потребность активно действовать побуждают ребенка играть. Игра обогащает его знаниями, развивает умения и навыки, будит фантазию, стимулирует развитие мышления. Она позволяет выявить задатки ребенка и превратить их в способности. Именно в игре ребенок впервые испытывает потребность в достижении успеха и понимает, что успех во многом зависит от старания. Дети учатся в игре взаимодействовать с другими детьми, осваивать правила и способы взаимодействия, обретать опыт взаимопонимания.

Именно игра дает детям возможность научиться тому, как надо учиться. Игра является подготовительным этапом развития ребенка, переходным моментом для включения его в учебу. Играя с детьми, организуя и направляя их игры, мы помогаем раскрыться их природным способностям. Создавая новые и все более сложные игровые ситуации, мы продвигаем развитие детей вперед, осуществляем подготовку детей к школьному обучению.

В последнее время в педагогике появилось понятие «игровые технологии». Под игровыми технологиями понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и охарактеризованы учебно — познавательной направленностью [3,56].

Невозможно переоценить роль дидактических игр в развитии речи детей. Дидактические игры помогают выработать чувство родного языка и умение правильно произносить слова, усвоить грамматические нормы, подготовить к успешному усвоению русского языка в школе. Они позволяют проводить занятия с дошкольниками в игровой форме и таят в себе большие возможности. Дидактические игры дают детям определенный объем знаний и учат их владеть этими знаниями; развивают активность детей и самостоятельность их мышления; помогают в игровой форме решать умственные задачи, преодолевая при этом определенные трудности. Именно в дидактических играх формируется познавательная деятельность дошкольников, закрепляются, активизируются и приводятся в систему знания. Дидактические игры развивают у детей произвольное внимание – умение сосредоточиться на поставленной цели.

В разных возрастных группах руководство дидактическими играми имеет свои особенности. В старшей и подготовительной к школе группе взрослый ставит перед детьми задачу и объясняет правила игры. От детей требуется полная самостоятельность при выполнении игрового задания. Именно у ребят старшего дошкольного возраста особый интерес вызывают игры-соревнования, в которых формируется мотивация достижения успеха. Здесь важно воспитывать у детей доброжелательное отношение друг к другу, не допускать хвастовства выигравших. Надо учить детей быть справедливыми, радоваться успехам товарищей, поддерживать проигравших.

В непосредственной коррекционно-образовательной деятельности используются дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые игры, игры драматизации. Их применение определяется задачами и этапами коррекционной работы, характером и структурой дефекта, возрастными и индивидуально психологическими особенностями детей.

Игры, используемые в коррекционно-образовательной деятельности, выполняют следующие функции:

обучающую (помогают усвоить либо закрепить материал, предлагаемый на занятии, достичь поставленных дидактических задач);

диагностическую (дают возможность учителю логопеду диагностировать различные проявления ребенка);

терапевтическую (выступают как средство преодоления различных трудностей в обучении);

коррекционную (вносят позитивные изменения в становление личности ребенка);

развлекательную (эмоционально окрашивают деятельность ребенка, делает процесс познания увлекательным)

Поиск новых игр и методических приемов направлен на повышение эффективности обучения детей с ОВЗ, максимальное использование компенсаторных возможностей каждого ребенка. Это особенно важно в настоящее время, когда нагрузки на детей растут, а времени для отдыха, эмоциональной и двигательной разрядки становится меньше.

Хочется предложить вашему вниманию настольную игру, которую я придумала и применяю в непосредственной индивидуальной и подгрупповой коррекционно-образовательной деятельности с детьми 5-7 лет с нарушениями речи, а также в самостоятельной деятельности детей. В ходе игры реализуются следующие образовательные направления развития и образования детей, входящие в ФГОС дошкольного образования: социально – коммуникативное, познавательное, речевое и физическое направления.

В комплект игры входят: игровое поле, 1 кубик и несколько карточек с заданиями, фишки. Игра построена так, что задания органично вплетены в ход игры и наполнены для детей смыслом, элемент соревнования вызывает у ребенка желание правильно выполнить задание и еще раз повторить игру (выиграть), что очень важно для закрепления правильного произношения, формирования лексико-грамматических категорий языка. Картинки заданий можно использовать независимо от игрового поля, что позволяет расширить диапазон игр и возможности использования комплекта как для занятий с одним ребенком, так и для игры с группой детей 2-5 человек.

 Игра «Клад кота Леопольда».

Правила игры:

1.Внимательно слушать правила игры.

2.Быть внимательным, не пропустить свой ход.

3.Правильно выполнять задания.

4.Четко и правильно произносить звуки «Л», «Ль» в каждом задании.

Игроки выбирают фишки любого цвета, выставляют их на старте.

Чтобы определить первенство хода, один ребенок проговаривает считалку:

Две кукушки, две болтушки

Повстречались на опушке,

Сели рядом на суку и кричат:

Ку-ку!.. Ку-ку!..

Если хочешь — посчитай.

А не хочешь – вылетай

На каком ребенке завершится считалка, тот и начинает игру.

Последовательность следующих ходов также определяется с помощью

считалок. Например,

Косой, косой,

Не ходи босой,

А ходи обутый,

Лапочки закутай,

Если будешь ты обут,

Волки зайца не найдут.

Не найдет тебя медведь…

Выходи – тебе гореть!

По очереди, бросая кубик, участники игры делают столько шагов по игровому полю, сколько очков выпало на кубике.

Остановившись на клетке «Задание», игроку необходимо выполнить данное задание. Суть задания представлена на карточке в виде картинки и пиктограммы.

Если в результате хода игрок попал на красный квадратик со стрелкой, то передвигает свою фишку вперед.

Если в результате хода игрок попал на синий квадратик со стрелкой, то возвращает свою фишку назад.

Если при выполнении задания ребенок ошибается, то возвращается на один ход назад.

Побеждает тот, кто первым закончит игру — найдет клад.

Задачи:

Автоматизация звуков «Л», «Ль» в словах, предложениях;

Дифференциация звуков «Л», «Ль» в словах, предложениях;

Закрепление умения образовывать слова с помощью уменьшительно- ласкательных суффиксов;

Закрепление правильного употребления имен существительных в родительном падеже множественном числе;

Закрепление правильного согласования имен существительных с числительными;

Закреплять образование притяжательных прилагательных (волчий, беличий, лисий);

Закрепление правильного употребления антонимов.

Развитие фонематического слуха, умения выделять звук из начала, середины и конца слова;

Развитие слухового и зрительного внимания, памяти.

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, 18 карточек с заданиями.

1.Содержание:

Дети стоят около логопеда.

Скажите, пожалуйста, кто из сказочных персонажей говорил: «Ребята, давайте жить дружно!» (Кот Леопольд)

Какой он? (Добрый, умный, вежливый, доброжелательный, ласковый, воспитанный…)

С кем хотел подружиться кот Леопольд? (С мышатами)

Какие были мыши? (Озорные, хитрые, проворные, непослушные, глупые…)

Почему он хотел с ними подружиться? (Потому что они доставляли ему неприятности….)

Однажды Леопольд хотел их проучить, спрятал клад и отправил им карту, на которой обозначил место, где лежит клад. Но клад найти не просто, нужно пройти ряд испытаний.

Как вы думаете, глупые мыши могут справиться сами?

Давайте все вместе поможем мышатам.

2.Знакомство с правилами игры.

Дети подходят к карте.

Посмотрите, какая огромная карта, и как трудно добраться до клада. Чтобы помочь мышатам, нужно соблюдать правила игры:

1.Внимательно слушать.

2.Правильно выполнять задания.

3.Четко и правильно произносить звуки «Л», «Ль».

4.Не пропустить свой ход.

Обратите внимание, на карте есть разноцветные круги со стрелками. Красные кружки со стрелкой разрешают сделать ход вперед и перешагнуть несколько ходов, а синие кружки со стрелкой вернуться назад.

Ребята, давайте с помощью считалок выберем, кто из нас начнет игру (дети по очереди считаются.)

Далее выбирают фишки и ставят их на старт.

Назовите звуки буквы Л.

Звуки «Л», «Ль» будут показывать нам и мышатам дорогу к кладу.

3.Ход игры:

По очереди, бросая кубик, участники игры делают столько ходов по игровому полю, сколько очков выпало на кубике. Остановившись на клетке «Задание», игроку необходимо выполнить данное задание. Суть задания представлена на карточке в виде картинки и схемы (см. приложение).

Финал игры.

Ура, клад нашелся! Мы помогли мышатам найти клад.

Что нового узнали мыши?

Ребята, трудности и испытания научили чему-нибудь наших мышей?

Какими стали мыши? (Добрыми, послушными, умными, воспитанными, дружными…)

Они поняли, что добрым и дружным жить на белом свете веселей и легче.

А теперь давайте откроем ларец и посмотрим, что спрятал в нем Леопольд.

Как много монет, как вы думаете, всем ребятам в нашей группе хватит?

Тогда давайте расскажем им, как мы помогали мышатам искать клад и поделим монеты на всех, ведь мы с вами «Дружные ребята».

Приложение.

Загадки:

Хожу в пушистой шубке,

Живу в густом лесу.

В дупле на старом дубе

Орешки я грызу

Хитрая плутовка,

Рыжая головка,

Пушистый хвост-краса.

Кто ж это?…

Кто зимой холодной

Бродит злой, голодный?

Назови картинку, четко произнося звук:

Определи последний звук в слове:

Игра «Поймай звук»: Логово, лапы, лес, берлога, бельчата.

Игра «Скажи наоборот»:

 Сильный, здоровый, тонкий, большой, короткий, старый, горячий, легкий.

Игра «Назови ласково»:

Белка, лиса, волк.

Посчитай до 5:

Пальчиковые упражнения:

Что в лесу опять стряслось?

Удивился старый лось (растопыренные руки – «рога» над головой, приподнять брови).

Это дерево упало (обе руки параллельно друг другу опускаем вниз).

Дров бобру на зиму мало («рубим дрова»).

Головой качает рысь (указательные и средние пальцы на голове — «уши» и покачать ими).

Ну-ка, звери, берегись (погрозить пальцем – покачать вперед – назад)

Физкультминутки:

Зайка серенький сидит

И ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Раз – два, надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Кто-то зайку напугал –

Зайка – прыг – и убежал.

Буквой Л расставим ноги,

Словно в пляске – руки в боки.

Наклонились влево, вправо,

Влево, вправо…

Получается на славу.

Молодцы!

Влево — вправо, влево — вправо…

Данная игра является одним из средств закрепления правильного звукопроизношения, развития фонематического восприятия, обогащения словаря, усвоения языковых закономерностей, развития психических функций. В результате многократного проведения игры у детей формируется положительная мотивация к занятиям, создается благоприятная атмосфера, способствующая возникновению радостных эмоций и ситуации успеха для каждого ребенка.