***Зорина Инна Николаевна***
***Учитель-логопед***
***ГБДОУ детский сад № 53***
***Россия, г. Санкт-Петербург***

***Козырева Диана Зауриевна***
***Учитель-логопед***
***ГБДОУ детский сад № 53***
***Россия, г. Санкт-Петербург***

# «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОРСКИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ (ТНР)».

*В статье раскрываются понятия «игровая технология», «ИКТ-технология», а также описывается значение дидактических настольно-печатных игр в процессе коррекционной работы учителя-логопеда над автоматизацией и дифференциацией звуков у детей с тяжёлыми нарушениями речи. Представлены примеры авторских игр, а также игр-презентаций с использованием программы Power Point.*

## Что такое игровая технология?

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон.

Дословно «технология» - наука о мастерстве. Зарождение идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и

учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение).

При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями.

В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка.

Игровые технологии стали неотъемлемой частью современных образовательных тенденций. Умелое их применение педагогом дошкольного образовательного учреждения (ДОУ) делает занятие интересным для воспитанников, а также создаёт необходимые условия для усвоения новых знаний, умений и навыков в ведущей для них форме деятельности — в игре. Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики.

В игре создается базис для новой ведущей деятельности – учебной.

Применение игровых технологий на занятиях в ДОУ:

- делает ребёнка более активным;
- повышает познавательный интерес;
- развивает память, мышление и внимание;
- способствует развитию творческих способностей, выработке речевых умений и навыков.

Материал, усвоенный во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время. Помимо этого, по ФГОС, обучение в такой форме:

- развивает логическое и критическое мышление;
- формирует навык выстраивания причинно-следственных связей;
- воспитывает креативный подход к решению поставленных задач;
- поощряет проявление инициативы;
- способствует физическому развитию.

**Что такое ИКТ-технология?**

Одна из задач логопедической работы с детьми с ТНР – поиск новых, более эффективных способов передачи знаний.

Вариантом ее решения может быть использование средств ИКТ как способа усиления наглядности и повышения осознанности воспринимаемого материала.

Использование ИКТ в логопедии осуществляется на основе следующих принципов:

-Принцип развивающего и дифференцированного обучения детей.

Возможность объективного определения зон актуального и ближайшего развития детей.

-Принцип системности и последовательности обучения. Использование полученных ранее знаний в процессе овладения новыми, переходя от простого к сложному

-Принцип доступности обучения. Соответствие возрастным особенностям детей. Задания предъявляются детям в игровой форме.

- Принцип развивающего и дифференцированного обучения детей.

Возможность объективного определения зон актуального и ближайшего развития детей.

- Принцип системности и последовательности обучения. Использование полученных ранее знаний в процессе овладения новыми, переходя от простого к сложному

- Принцип доступности обучения. Соответствие возрастным особенностям детей. Задания предъявляются детям в игровой форме.

Компьютерные технологии принадлежат к числу эффективных средств обучения.

В связи с этим, нами был создан блок мультимедийных игр по формированию звукопроизношения (автоматизации и дифференциации поставленных звуков).

На логопедических занятиях мы используем самостоятельно-разработанный инструментарий: составленные с помощью программы Power Point игры, игровые упражнения и презентации. Данные мультимедийные технологии используются с учетом возраста, индивидуальных особенностей и образовательных потребностей каждого ребенка.

Гармоничное сочетание традиционных средств с применением презентаций в программе Power Point позволяет существенно повысить мотивацию детей к занятию и, следовательно, существенно сократить время на преодоление речевых нарушений.

Используя в коррекционно-развивающей работе инновационно - коммуникативные технологии, необходимо помнить и заботиться о состоянии здоровья дошкольников.

Существуют временные ограничения использования ИКТ-технологий.

Для 6-летнего ребёнка, если он абсолютно здоров (1 группа здоровья) максимальный предел работы за компьютером 15 мин.

Для детей 5 лет и для 6-летних детей с отклонениями в состоянии здоровья время работы за компьютером 5-10 мин. (2 раза в неделю).

Длительность работы зависит от возраста и индивидуальных особенностей детей.

В своей работе мы применяем сочетание настольно-печатных игр с использованием электронных ресурсов.

**Дидактические настольно-печатные игры и их значение в автоматизации и дифференциации звуков у детей с ТНР. Примеры авторских игр.**

Большую помощь в работе с детьми с речевыми нарушениями могут обеспечить игровые технологии.

Игра - основной вид деятельности дошкольника, поэтому на логопедических занятиях широко используются дидактические настольно-печатные игры и игры с использованием ИКТ.

Дидактическая игра – это игра, предназначенная для обучения. Это игры с правилами, специально создаваемые педагогикой в целях обучения и воспитания детей.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания.

Дидактическая игра имеет свою структуру, включающая несколько компонентов. Основной компонент - дидактическая (обучающая) задача. Игровые действия – это способы проявления активности ребенка в игровых целях. Правила – обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной – им подчиняются все участники игры.

Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу.

По некоторым направлениям логопедической работы мы подобрали игры, которые используем на занятиях. О некоторых из них расскажем подробнее.

Большое внимание уделяем разделу «Звукопроизношение», т. к. при проведении работы по автоматизации, дифференциации звука и введения его в речь работа должна быть разнообразной и не наскучить ребёнку.

- ✓ Дидактическая игра «Помоги белочке Шуше собрать шишки».

Цель: автоматизация звука «Ш» в словах (начало и середина слова).

Оборудование: Изображение белки, карточки «шишки» с изображением предметных картинок со звуком [ш].

Инструкция: «Белочка Шуша очень любит играть с шишками. Помоги ей собрать как можно больше шишек». Ты возьмешь шишку и назовешь картинку. Если в этом слове есть звук [Ш]– шишка достанется белке, если нет – то шишка останется у меня (или если ты четко произнесешь этот звук).



- ✓ Дидактическая игра «Сны медвежонка Жени»

Оборудование: Изображение медвежонка, карточки «звездочки» с изображением предметных картинок со звуком [ж].

Цель: автоматизация звука «Ж» в начале слова.

Инструкция: «Медвежонок сладко спит и ему снятся сны. Давай посмотрим, что ему приснилось. Бери облачко - сон и назови, что ты видишь на картинке, четко произноси звук [Ж]».



- ✓ Дидактическая игра «Сорока Сара наряжается..»

Цель: автоматизация звука «Р» в середине и конце слова.

Оборудование: Изображение сороки, карточки «бусины» с изображением предметных картинок со звуком [р].

Инструкция: «Сорока Сара очень любит наряжаться. А сегодня она идёт в гости. Помоги Саре собрать из бусинок красивые бусы. Бери бусинку и назови, что ты видишь на картинке, четко произноси звук [Р]».



- ✓ Дидактическая игра «Слон Соломон»

Цель: автоматизация звука «С» в начале слова.

Оборудование: Изображение слона, карточки «капельки» с изображением предметных картинок со звуком [с]

Инструкция: «Слон Соломон очень любит купаться. Бери капельку и назови, что ты видишь на картинке, четко произноси звук [С]».



В современной логопедии дидактическая игра создается педагогом специально в обучающих целях. В дидактической игре ребенок не только получает новые знания, но также обобщает и закрепляет их. Дидактическая игра выступает одновременно как вид игровой деятельности и форма организации взаимодействия логопеда с ребенком. В этом и состоит ее своеобразие.

Таким образом, использование дидактических игр в работе логопеда, способствуют и развитию речевой активности детей, и повышению результативности коррекционной работы.

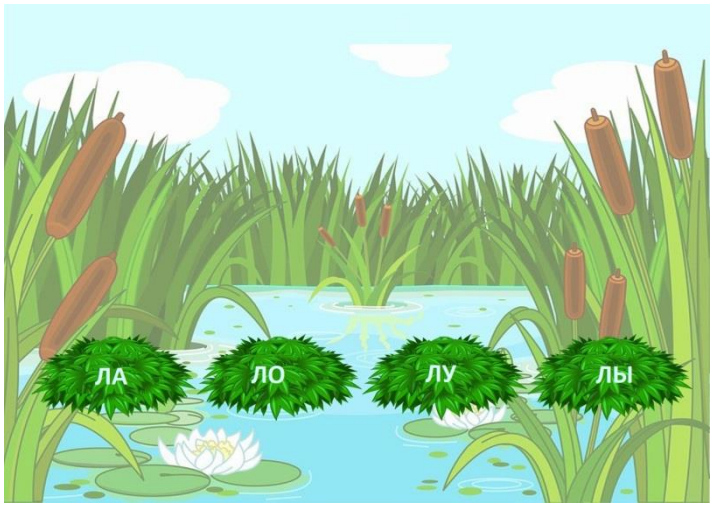
**Примеры авторских игр-презентаций в программе Power Point.**

- ✓ Название игры: «Лягушка прыгает по кочкам»

Цель игры: автоматизация звука «Л» в прямых открытых слогах.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры, инструкция: «Лягушка перепрыгивает с кочки на кочку, повторяй и называй слоги» (ЛА, ЛО, ЛУ, ЛЫ).

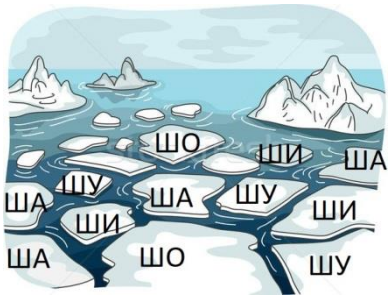



✓ Название игры: «Мишка на льдине»

Цель игры: автоматизация звука «Ш» в прямых открытых слогах.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры, инструкция: «Мишка плавает на льдинах, повторяй и называй слоги» (ША, ШО, ШУ, ШИ).

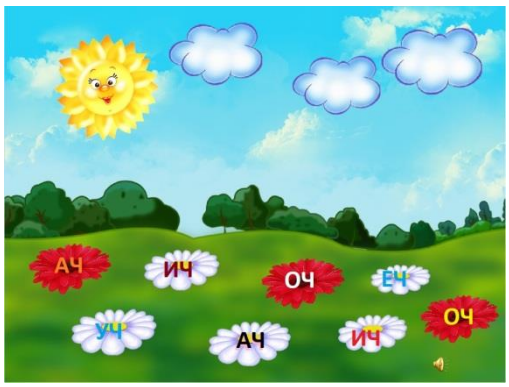



✓ Название игры: «Бабочка летает над цветочной полянкой»

Цель игры: автоматизация звука «Ч» в обратных слогах.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры, инструкция: «Бабочка порхает над цветочками, повторяй и называй слоги» (АЧ, ОЧ, ИЧ, УЧ, ЕЧ).




✓ Название игры: «Мечты Лунтика»

Цель 1: автоматизация звука «Л» в позиции «начало слова».

Цель 2: отработка слов со звуком «Л» в падежном падеже.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры: 1 инструкция: «Лунтик мечтает о подарках. Назови их» (Слова: лопата, лом, луна, ласты, лук, луноход, лукошко, лампа, ластик).

2 инструкция: Повтори и закончи предложение: «Лунтик мечтает о…»



✓ Название игры: «Сны пчёлки Жужи»

Цель 1: автоматизация звука «Ж» в позиции «середина слова».

Цель 2: отработка слов со звуком «Ж» в винительном падеже.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры и инструкция 1: «Пчёлка Жужа спит и видит сны, назови, что ей приснилось» (Слова: ножи, художник, пиджак, медвежонок, ежевика, джип).

Ход игры и инструкция 2: «Повтори и закончи предложение: «Пчёлке Жуже снятся…»



✓ Название игры: «Что привёз самосвал?»

Цель 1: автоматизация звука «Л» в позиции «конец слова».

Цель 2: отработка слов со звуком «Л» в винительном падеже.

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры и инструкция 1: «Самосвал привёз игрушки. Назови, что привёз самосвал» (Слова: котёл, бокал, самосвал, козёл, дятел, стол, осёл, металл).

Ход игры и инструкция 2: «Повтори и закончи предложение: « Самосвал привёз…»



✓ Название игры: «Подарки для Юры и Володи»

Цель: дифференциация звуков «Р» - «Л» в позиции «середина слова».

Оборудование: ПК с программой Power Point.

Ход игры и инструкция: «У друзей, Юры и Володи, день рождения в один день. Какие подарки подарили мальчикам? Назови картинки».

«Юре подарили подарки со звуком «Р», а Володе подарки со звуком «Л».

Слова: пирамида, пароход, барабан, палатка, мыло, колобок, пила).



Библиографический список:

1.Выгодский Л.С. Собрание сочинений. Т.5. - М.: Педагогика, 2003. - 136 с.

2. Диагностика нарушения речи у детей и организация логопедической работы в условиях дошкольного образовательного учреждения : Сб. методических рекомендаций. – 240с. – СПб. Детство – 2001. – (РГПУ им. А.И. Герцена).

3. Речевое развитие дошкольников: теоретические основы и новые технологи. Под ред. Т. В. Волосовец, И. Л. Кириллова. Издательство: Русское слово, 2015 год, 167 с.

4. Современные подходы к развитию речи детей в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования [Текст]: методическое пособие / сост. В.Л.Сиротина. – Челябинск, 2014. – 40 с.

Электронные ресурсы:

1. infourok.ru
2. urok.1sept.ru
3. multiurok.ru
4. https://www.prodlenka.org/
5. https://zen.yandex.ru/
6. https://урок.рф/
7. https://ped-kopilka.ru/