

Идеи, достойные распространения:

сборник материалов II Всероссийских педагогических чтений (8 декабря 2016 г.; РФ, г. Нижний Тагил) / Под общ. ред. Н.Г. Никокошевой, Г.В. Куприяновой, А.С. Цеповой; ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж № 1». Нижний Тагил, 2017

Митрофанова В.А.

учитель

ГКОУ СО «Нижнетагильская школа-интернат №1, реализующая
адаптированные основные общеобразовательные программы»
город Нижний Тагил

**ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА
КОРРЕКЦИОННЫХ ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ
В ШКОЛЕ, РЕАЛИЗУЮЩЕЙ АДАПТИРОВАННЫЕ
ОСНОВНЫЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ПРОГРАММЫ**

Аннотация. В статье представлены методические разработки для проведения коррекционно-логопедических занятий в школе при помощи дидактических игр. В работе автор представляет собственный практический опыт, а также ссылается на реализацию принципа инклюзии в образовании.

Ключевые слова: дидактическая игра, логопедическое занятие, инклюзивное образование, основные образовательные программы, задержка психического развития, ограниченные возможности здоровья.

Mitrofanova, V.A.

teacher

SEI SR «Nizhny Tagil boarding school №1
that implements the adapted basic education programs»
Nizhniy Tagil

**THE USE OF DIDACTIC GAMES TO REMEDIAL SPEECH THERAPY
CLASSES IN THE SCHOOL THAT IMPLEMENTS THE ADAPTED BASIC
EDUCATION PROGRAMS**

Annotation. The article presents the methodological development of the remedial speech training in school with the help of didactic games. The author presents his own practical experience, and also refers to inclusion in education.

Keywords: didactic game, speech therapy employment, inclusive education, basic education programs, mental retardation, disabilities.

Актуальная проблема в области коррекционной работы – качество коррекционных занятий, которое зависит от ряда факторов. Среди этих факторов значимое место занимает избранная учителем-дефектологом (учителем-логопедом) методика проведения занятий – выбор методов, приемов, форм работы, наиболее продуктивных для решения поставленных задач. Условно выделяют три части «коррекционного занятия»: вводную, основную, заключительную [1, с. 56]. Каждая часть занятия решает свои определенные

Идеи, достойные распространения:

сборник материалов II Всероссийских педагогических чтений (8 декабря 2016 г.; РФ, г. Нижний Тагил) / Под общ. ред. Н.Г. Никокошевой, Г.В. Куприяновой, А.С. Цеповой; ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж № 1». Нижний Тагил, 2017

задачи, хотелось бы поподробнее остановиться на вводной части. Общая задача вводной части – создавать условия для успешной деятельности учащихся на занятии. Для этого необходимо решить следующие задачи: 1. Вызвать у обучающихся положительный эмоциональный настрой, без которого эффективное формирование умений, способов деятельности невозможно. 2. Привлечь интерес детей к предстоящей деятельности, который стимулирует познавательную активность ребенка. 3. Обеспечить активизацию психической деятельности. Решение этой задачи связано еще и с тем, что коррекционные занятия чаще проводятся после уроков [1, с. 67].

Так как для детей с ОВЗ характерна незрелость эмоционально-волевой сферы, то интерес у них вызывают задания, облеченные в игровую форму. В качестве одного из приемов создания положительного эмоционального фона и активизации их психической деятельности в начале занятия может выступать игра.

Игра как один из основных видов деятельности детей младшего школьного возраста создает наиболее благоприятные предпосылки для формирования разнообразных психических свойств и качеств личности. В связи с этим в отечественной психологии и педагогике огромное значение придается реализации развивающего характера игры при обучении детей (Л.С. Выготский, Е.А. Аркин, А.Н. Леонтьев и др.). В логопедии игровая деятельность служит одним из основных коррекционных средств для развития речи детей. Опыт и практика проведения логопедических занятий показывают, что усвоение знаний, умений и навыков происходит более легко и прочно в условиях включения логопедом различных видов игр и игровых ситуаций в процессе обучения.

Особую ценность в логопедической работе, несомненно, имеют дидактические игры, что связано, прежде всего, с тем, что их основная цель – обучающая.

В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное логопедом задание, а игровая ситуация помогает ему в этом. Важно, чтобы каждая из игр имела относительно завершенную структуру и включала такие основные структурные элементы, как игровая задача, содержание, игровые действия, правила, результат [2, с. 75]. В данном случае, я хотела бы подробнее остановиться на игре «Зверобуквы», используемой при формировании технических навыков чтения в период первоначального обучения.

- Игра «Зверобуквы» позволяет решить несколько задач: помогает повысить мотивационный компонент, коррегировать зрительное восприятие, память детей, укрепляет звуко-буквенные связи, формирует стабильный графический образ буквы на полианализаторной основе.

Идеи, достойные распространения:

сборник материалов II Всероссийских педагогических чтений (8 декабря 2016 г.; РФ, г. Нижний Тагил) / Под общ. ред. Н.Г. Никокошевой, Г.В. Куприяновой, А.С. Цеповой; ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж № 1». Нижний Тагил, 2017

Чтобы в нее играть, ребенку необязательно знать названия букв, они естественным образом будут запоминаться в процессе игры. В то же время учащиеся, знающие буквы, играют не менее увлеченно, что способствует развитию памяти, звуко-буквенного анализа.

Комплект игры состоит из 33 карт со зверями, 66 карт с буквами (каждой буквы по две), половина из которых с отметками-следами для игры по основным правилам, 1 карты-памятки с алфавитом. С данным комплектом карт возможно несколько вариантов игр (см. рис. 1).



Рис. 1. Иллюстрация комплекта игры «Зверобуквы»

Основные правила игры. Для первого уровня сложности игры необходимо выбрать комплект карт с оранжевыми следами – 9 карт с самыми часто используемыми буквами русского алфавита и 8 карт, названия которых состоят из этих букв. Карты с буквами раскладываются на столе «лицом» вниз. Карты с картинками и располагаются стопкой рядом. Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых разыгрывается одна карта с картинкой – она выкладывается из стопки в начале каждого раунда. Задача игрока – открыть все буквы, которые входят в название этой картинки. Тот, кому удастся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со «зверем» в качестве «добычи» (см. рис. 2).



Рис. 2. Иллюстрация карты с изображением птицы в комплекте игры «Зверобуквы»

Идеи, достойные распространения:

сборник материалов II Всероссийских педагогических чтений (8 декабря 2016 г.; РФ, г. Нижний Тагил) / Под общ. ред. Н.Г. Никокошевой, Г.В. Куприяновой, А.С. Цеповой; ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж № 1». Нижний Тагил, 2017

После этого из стопки выкладывается следующая картинка и начинается следующий раунд. Победа достается тому, кто получил больше всех карт. Игроки ходят по очереди, в свой ход игрок открывает одну из букв, если она не совпадает ни с одной из букв в названии картинке, то игрок снова кладет карту «лицом» вниз, оставляя ее на том же месте. Игрок может продолжать открывать буквы до тех пор, пока не сделает ошибку. Все правильно открытые буквы остаются открытыми до конца раунда. В следующем раунде буквы закрываются, но лежат на прежних местах. Таким образом, тренируется зрительная память. В усложненном варианте игры карта со зверем показывается только перед началом раунда, а потом закрывается. В ходе раунда учащиеся должны по памяти ориентироваться, какие буквы есть в слове (производя звуко-буквенный анализ). Другие варианты усложнения:

- буквы должны открываться только в порядке расположения в слове, начиная с первой;

- в игре используются карты, входящие в два, три или четыре комплекта.

Комплект с буквами можно использовать как игру «мемори», «лото». При игре в лото, учащиеся получают по одной или несколько карт со зверями и кладут их перед собой. Ведущий (учитель или ученик) открывает по одной букве, участник, который быстрее всех заметил, что в слове на его карте со зверем есть такая буква, должен быстрее всех выкрикнуть «есть!», тогда он получает карту с буквой. Если ученик выкрикнул ошибочно, то он возвращает в колоду одну из ранее выигранных букв. Побеждает игрок, который набрал большее количество букв.

- Горелки. Колода с буквами лежит в центре стола, лицом вниз. В свой ход каждый игрок снимает карту и кладет ее на стол «лицом» вверх. Каждая следующая карта выкладывается рядом с остальными. Когда кто-то объявил слово, которое можно сложить из букв, лежащих на столе, «прогоревший» игрок забирает в качестве штрафа все карты с буквами, из которых оно состоит. Ход переходит дальше. Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт, побеждает тот, кто набрал меньше всех штрафных карт.

- Балда. На столе выкладывается слово из 5-7 букв, ученикам раздается по пять карт с буквами (см. рис. 3). В свой ход необходимо добавить одну букву к имеющимся так, чтобы получилось новое слово, количество букв в полученном слове – это количество очков, которое получает игрок. Далее игрок берет новую карту из колоды, чтобы их снова стало пять, ход переходит к другому. Если ребенок не может придумать слово с данным комплектом букв, он может пропустить ход, поменяв при этом одну букву на новую из колоды. Когда все буквы из колоды будут исчерпаны, игра заканчивается, побеждает тот, кто набрал большее количество очков.

Идеи, достойные распространения:

сборник материалов II Всероссийских педагогических чтений (8 декабря 2016 г.; РФ, г. Нижний Тагил) / Под общ. ред. Н.Г. Никокошевой, Г.В. Куприяновой, А.С. Цеповой; ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж № 1». Нижний Тагил, 2017



Рис. 3. Иллюстрация комплекта игры «Балда»

В первый класс школы для обучающихся с интеллектуальными нарушениями поступают дети с разным уровнем подготовки к школьному обучению, соответственно скорость и качество усвоения учебного материала тоже сильно отличаются. Но практически у всех детей отсутствует мотивация к учебной деятельности, т.к. активно формируется и развивается игровая деятельность (в лучшем случае), а в некоторых случаях лишь отдельные игровые действия. Поэтому содержание коррекционно-логопедической работы первого этапа определяются тем, что учащимся с нарушением интеллекта свойственно более медленное продвижение по ступеням овладения чтением, начиная с букварного этапа, а также необходимостью постоянно поддерживать интерес к занятиям и формировать мотивационный компонент их деятельности.

Таким образом, использование разнообразных видов игр на коррекционно-развивающих занятиях соответствует требованиям ФГОС О УО к цели программы коррекционной работы, при реализации которой должны учитываться особые образовательные потребности обучающихся на основе осуществления индивидуального и дифференцированного подхода в образовательном процессе.

Библиографический список

1. Андреева Н.Г. Устная связная речь. Лексика: пособие для логопеда // Логопедические занятия по развитию связной речи младших школьников / Н.Г. Андреева; под ред. Р.И. Лалаевой. М.: ВЛАДОС, 2006. Ч. 1. 182 с.
2. Коноваленко В.В. Антонимы. Картинный дидактический материал для занятий с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста / В.В. Коноваленко, С.В. Коноваленко. М.: Гном, 2014. 1274 с.

© Митрофанова В.А.