

Игровые технологии в практике работы учителя – логопеда

Некоторое время назад, в научной литературе авторами была предпринята попытка классификации образовательных технологий. Один из подходов классификации образовательных технологий был предпринят Н.В. Бордовской и А.А. Реан. Авторы выделяют пять видов образовательных технологий:

- задачные;
- игровые;
- компьютерные;
- диалоговые;
- тренинговые.

Мы затронем игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает довольно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра обладает «особым» признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не новый вопрос. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались такие выдающиеся ученые, как Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами. Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования.

Выбор игровой технологии обоснован тем, что игра – является ведущим видом деятельности детей, как дошкольного, так и младшего школьного возраста. Игровая мотивация превалирует над учебной, но именно на ее базе формируется готовность к обучению в школе.

Использование игровой технологии в логопедической практике служит повышением мотивации к занятиям, увлеченностью в занятии, кроме того, обеспечивает результативность коррекционно-развивающей работы.

Федеральный государственный образовательный стандарт начального образования определяет систему требований к организации логопедической работы в школе. В рамках ФГОС логопедическая работа предполагает системно - деятельностный подход, который заключается в том, что у обучающихся должно быть сформировано базовое умение – учиться, в основе которого лежат:

- коммуникативные действия (умение слушать и слышать, вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении, взаимодействовать в группе сверстников, выстраивать положительное коммуникативное взаимодействие);

- познавательные действия (умения обрабатывать полученную информацию, предоставлять ее в устной и письменной формах).

Использование игровых технологий на логопедических занятиях с младшими школьниками, помогает преодолевать трудности в коррекции нарушений устной и письменной речи, повышают мотивацию к занятиям, увеличивают результативность, развивают любознательность, интерес к родному (русскому) языку.

В практической работе с младшими школьниками используются различные игровые технологии, но традиционными, являются – дидактические (обучающие) игры.

Цель дидактических (обучающих) игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.

Основными задачами дидактических игр являются:

- формирование устойчивого интереса к занятиям и знаниям;
- развитие когнитивных функций;
- формирование общих учебных умений;
- формирование навыков самостоятельной учебной работы;
- формирование собственной учебной деятельности;
- формирование навыков самоконтроля и самооценки.

Таким образом, организуя игровую деятельность обучающихся с речевыми нарушениями, обеспечивается системно-деятельностный подход к обучению.

Игровые технологии помогают ученику интегрироваться в группу сверстников, выстраивать речевое взаимодействие, учат слушать, вступать в диалог, активизируют познавательную деятельность, предупреждают и корректируют нарушения устной и письменной речи.

Коррекционно-развивающая работа предполагает четкое определение целей и задач, при этом игровой сюжет может развиваться параллельно основному содержанию работы. При подборе логопедических игр основной акцент может быть направлен на:

1. исправление звукопроизношения, чтобы избежать дальнейших ошибок на письме, которые позже находят отчетливое выражение и приобретают характер стойких дисграфических ошибок;
2. формирование фонетико-фонематических процессов;
3. формирование лексико-грамматического строя речи;
4. расширение словарного запаса слов через уточнение и расширение семантических полей слов;
5. формирование графического образа буквы и зрительного восприятия написанного слова;
6. нормализация мышечного тонуса и координации движений;
7. формирование пространственных представлений;
8. развитие связной речи (диалогической и монологической).

Кроме традиционных дидактических игр, применяемых в коррекционной работе, можно использовать ролевые и сюжетные игры, игры-инсценировки, настольные игры, игры- «ходилки» (путешествия), игры-соревнования, игры - викторины и т.п. Во время игры внимание ребенка отвлекается от отрабатываемых когнитивных и моторных навыков, переводит их на произвольный уровень, снимается напряжение, страх не понять объясняемое, дает ощущение легкости усвоения материала.

В современной логопедической практике часто используют игровую технологию – *синквейн*. Работая с данным приемом, можно решить сразу несколько задач:

- изученный материал приобретает эмоциональную окраску, что способствует его более детальному усвоению;
- актуализируются знания о частях речи;
- знания о предложении;
- обогащается словарный запас;
- активизируется и развивается мыслительная деятельность;

- совершенствуется умение высказывать свои мысли и собственное отношение к происходящему.

К основным правилам составления *синквейна* относятся следующие: первая строка состоит из одного слова, обычно, существительного (предмет), отражающего главную мысль и идею; вторая строка состоит из двух слов – это прилагательные (признак); третья строка состоит из трех слов – это глаголы (действия), описывающие действия в рамках темы; четвертая строка – это фраза из нескольких слов, показывающая отношение к теме; пятая строка – слова, связанные с первым, отражающие сущность темы.

Например:

1. Солнце;
2. Яркое, утреннее;
3. Светит, встает, садится;
4. Я люблю, когда светит солнце;
5. Ярко.

При знакомстве детей с понятием «слово, обозначающее предмет», и слово, обозначающее действие предмета», готовится база для дальнейшей работы над предложением. Давая понятие «слово, обозначающее признак предмета», мы накапливаем материал для распространения предложения определениями. Дети овладевают понятиями «живой и неживой», учатся правильно ставить вопросы к словам, обозначающим предметы, действия и их признаки.

Использование игровых технологий на логопедических занятиях позволяет добиться качественного коррекционно – развивающего эффекта от занятий, дополняя стандартные формы работы учителя-логопеда. Использование игровых технологий предоставляет очевидные достоинства:

- активизация познавательной деятельности обучающихся;
- осуществление дифференцированного подхода к детям, находящимся на разных уровнях речевого развития;
- развитие когнитивных функций;
- активное знакомство с окружающим миром;
- активизация словарного запаса;
- коммуникация, адаптация и социализация, способствующая более успешному усвоению учащимися основных общеобразовательных программ;
- получению и закреплению знаний, умений, навыков и любви к русскому языку.