

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ОВЗ

Е.М. Вотинава, М.В. Носкова

учителя-логопеды МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 30»,
г. Кунгур

*«Без игры нет и не может быть
полноценного умственного развития.
Игра – это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности»*

В.А. Сухомлинский

Сегодня остро стоит вопрос социализации детей с ограниченными возможностями здоровья. Часто отклонения в развитии ребенка приводят к его изоляции или к ограничению общения с социумом. Коррекционно-развивающие занятия помогают детям с ограниченными возможностями здоровья научиться взаимодействовать со взрослыми, другими детьми с проблемами в развитии, и благодаря инклюзии, и с другими сверстниками. Социализация ребенка осуществляется в процессе различных видов детской деятельности, в том числе и наиболее важной для ребенка – игровой. Известно, что игровая деятельность остается ведущей в формировании личности ребёнка, так как игра является самым естественным видом деятельности для дошкольника.

Как правило логопедическое занятие однообразно, требует много повторений одного и того же материала, поэтому, чтобы сохранить работоспособность детей с ОВЗ, повысить их познавательную активность, вовлечь в коллективную деятельность на групповых или подгрупповых занятиях, учитель-логопед использует игры и различные развивающие задания, вовлекая детей в деятельность.

Коррекционно-развивающая игра имеет две цели: одна из них коррекционно-развивающая, которую преследует педагог (а именно учитель-логопед), а другая - игровая, ради которой действует ребенок.

Цель: развитие детей дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья посредством дидактических пособий.

Задачи:

- создавать многофункциональные развивающие пособия и игры для коррекционно-развивающих занятий с детьми;
- учитывать характер патологии, возраст, уровень сформированности психических процессов, индивидуально-психологические особенности личности ребенка;

- создавать условия для успешности ребенка с ОВЗ на занятии и в совместной деятельности со сверстниками.

На занятиях активно используем многофункциональные пособия, созданные нами, которые решают несколько коррекционных задач, а также задачи из разных образовательных областей, что соответствует принципу интеграции. Они помогают детям не только закрепить звуки, расширить словарный запас, совершенствовать лексико-грамматическую сторону речи, но и держать заинтересованность детей на высоком уровне, обеспечивать смену деятельности, переключение внимания, повысить двигательную активность, которая способствует предупреждению утомляемости, что особенно важно при работе с детьми с ОВЗ. Правила игры и инструкции понятны и просты для «особого» ребенка.

Опишем некоторые из наших пособий.

Дидактическое пособие «**Волшебный кубик**» - способствует формированию лексико-грамматической стороны речи и автоматизации поставленных звуков.

Методика использования.

Пособие состоит из кубика с разноцветными гранями и прозрачными карманами, цветовой ленты с прозрачными карманами, из карточек-символов, картинок.

1 вариант. В карманы куба ребенок раскладывает картинки, предложенные педагогом. Картинки могут быть связаны общим понятием, либо иметь в названии звук, который автоматизируется в речи. Цвет куба обозначает, какое задание с определенным словом (картинкой) ребенку предстоит выполнить. Задание представлено для ребенка в виде символа на карточках. Карточки-символы находятся в конверте, которые педагог (или ребенок) выбирает и расставляет по кармашкам цветовой ленты. Ребенок бросает кубик и выполняет задание. После того, как все 6 заданий ребенок выполнил, он может переставить картинки и снова продолжить игру.

Карточки – символы:

описать предмет, подобрать признаки

подобрать действия, которые может делать предмет

счет, согласование с числами

подбор родственных (однокоренных) слов

составление предложения (- ий)

продолжи ряд

где живет

назови детенышей

разложи на части и др.

2 вариант. Ребенок вставляет в карманы куба карточки-символы, которые выбирает педагог (или сам ребенок). Перед ребенком выставляется одна картинка, и все задания будут выполняться с ней.

Ребенок бросает кубик и выполняет задание, которое выпадает на грани куба. После того, как все 6 заданий выполнено, картинка меняется.

Детям очень нравится играть в «Волшебный кубик», что повышает интерес к занятиям. В игровой форме, непринужденно, активизируется и расширяется словарный запас детей, закрепляются грамматические категории, автоматизируются и дифференцируются звуки в речи, а за счет пополнения карточек-символов играть в «Волшебный кубик» можно бесконечно, вызывая интерес у детей.

Дидактическое пособие «**Речевое поле чудес**» - способствует формированию фонетической стороны речи, автоматизации поставленных звуков, дифференциации звуков между собой; параллельно закрепляется понимание предлогов, ориентировка в пространстве, дети упражняются в слоگو-звуковом анализе, упражняются в умении находить место звука в слове, активизируют словарный запас, закрепляют лексико-грамматические категории.

Методика использования.

Пособие состоит из поля с двойными карманами (9 шт.), верхние из которых прозрачные; цветовой ленты с прозрачными карманами; из карточек-символов; карточек-заданий; картинок на автоматизируемый звук (или дифференцируемых звуков).

1 вариант. Картинки на заданный звук располагаются в прозрачные карманы. Ребенок по очереди называет их. Либо называет картинки в порядке, предлагаемом педагогом.

Например, назови картинку в правом верхнем углу; назови картинку под ...; назови картинку, которая находится между ...

2 вариант. В дальние (непрозрачные) карманы поля педагог раскладывает картинки с заданным звуком, а в верхние (прозрачные) карманы карточки-задания. Педагог предлагает ребенку задание (вопрос) – ответ нужно найти ребенку среди карточек, расположенных в прозрачных карманах. Если ребенок отвечает правильно, то он достает картинку из дальнего кармана и называет ее. Так ребенок находит(достаёт) из дальних карманов все картинки (9) и называет их, закрепляя правильное произношение заданного звука.

Карточки-задания:

- *ладошки с разным расположением пальчиков, в кармане сзади спрятаны картинки. Например: найдите правую ладошку, пальчики все отдельно – ребенок ищет такую ладошку, достает картинку и называет ее, выделяя необходимый для автоматизации звук.*
- *спортсмены (по зимним, по летним видам спорта). Например: найдите сноубордиста и т.д., аналогично как с ладошками.*
- *цифры*
- *цвета*
- *отгадки на загадки (в зависимости от времени года)*

➤ *картинки к игре «4 лишний» и др.*

3 вариант. Ребенок выполняет с картинкой задания, которые расположены на карточках-символах в цветовой ленте. Перед ребенком выставляется одна картинка, и все задания на цветовой ленте будут выполняться с ней, либо открываются все картинки на поле и только потом выполняются задания по очереди с каждой картинкой.

Карточки-символы (для цветовой ленты):

слоговой анализ

звуковой анализ

место звука в слове

подбор родственных (однокоренных) слов

большой – маленький

один - много

составление словосочетаний (с цветом, по любому признаку)

составление предложения (- ий) и др.

За счет пополнения карточек-заданий, подбора картинок на разные звуки, играть в «Речевое поле чудес» можно бесконечно, вызывая интерес у детей.

Дидактическое пособие «Логопедический коврик»

Данное пособие используется в работе с детьми от 2 до 7 лет.

Пособие способствует формированию навыков лексико-грамматической правильной речи, позволяет закреплять правильное произношение звуков в словах, словосочетаниях, предложениях, развивать фонематическое восприятие (определение места звука в слове), развивать логическое мышление. В игре у детей формируется умение договариваться, следовать правилам, воспитывается доброжелательность, развивается зрительное восприятие (восприятие цвета, формы, величины, пространства). При использовании данного пособия дети учатся ориентироваться на плоскости, в пространстве, по схеме.

Методика использования.

«Логопедический коврик» состоит из двух сторон:

1 сторона представляет собой 9 квадратов: красного, желтого, синего и зеленого цветов.

1 вариант. Для детей 2-3 лет используется игра «**Найди домик для предмета**» Ребёнок называет фигуру (предмет), озвучивает цвет, форму, размер кладет на квадрат соответствующего цвета.

2 вариант. Для детей 5-7 лет игра «**Крестики-нолики**» На игровое поле раскладываются картинки с автоматизируемым звуком. 2 игрока: первому выдаются «крестики», второму «нолики». Первый игрок делает ход, выкладывая на поле в любую клетку крестик и называет правильно картинку, если картинка названа неправильно – ход переходит ко второму игроку. Следующий ход делает аналогично второй игрок,

только на поле выкладывает «нолик». Выигрывает игрок, у которого в ряд или по диагонали будут стоять 3 фигуры.

3 вариант. «Веселое ориентирование»

1. Ребенку предлагается встать на определенный квадрат, и назвать его цвет. *Например: верхний левый, нижний правый, посередине и т.д.*

2. Ребенку предлагается помочь герою пройти по дорожке.

Например: начало дорожки- крайняя левая клеточка, далее 2 клеточки вверх, направо - одна, вниз- одна, направо- одна, вниз – одна и т.д.

3. Ребенку предлагается отыскать «клад», используя схему-маршрут. На каждый ход ребенок называет слово с автоматизируемым звуком.

2 сторона представляет собой 3 полосы: синего, желтого и зеленого цветов, на которые нашиты узкие полоски ткани («досочки»).

1 вариант. «Мостик»

Количество игроков 1-3 ребенка. На игровое поле раскладываются картинки с автоматизируемым звуком. Детям предлагается выбрать для себя «мостик» определенного цвета, или выбор происходит по считалке. Дети по очереди называют картинки и поднимают их, если назвали правильно, на своем «мостике», тем самым освобождают себе проход. Выигрывает тот, кто раньше всех перейдет через «мостик».

2 вариант. «Рассели картинки»

Количество игроков 1-6. Ребенку предлагается назвать и распределить картинки по кармашкам в зависимости от места звука в слове:

начало слова – синее поле,

середина слова – желтое поле,

конец слова – зеленое поле.

Данные пособия получили высокую оценку – призовые места - в муниципальном конкурсе дидактических пособий. Рекомендовано к использованию педагогами ДОУ для решения образовательных задач.

Создаваемая педагогом атмосфера заинтересованности, увлеченности игрой на логопедических занятиях, помогает ребенку не только приобретать новые знания, но и получать положительные эмоции, воспоминания, желание снова прийти поиграть к учителю-логопеду. Таким образом, повышается эффективность коррекционно-образовательного процесса.