

Герасимова Татьяна Юрьевна,

учитель-логопед,

МБОУ СОШ № 2

г. Озёры, г.о. Коломна, Московская область, Россия

НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ МЕТОДИКИ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА ДОУ

***Аннотация.** Логопедия, находясь на стыке педагогики, психологии и медицины, успешно заимствует эффективные методы из смежных областей. И поэтому, сталкиваясь с различными нарушениями, логопеды должны знать и применять различные методики и технологии в коррекционной деятельности.*

На помощь приходит применение нейропсихологических методик, направленных на коррекцию речевых нарушений и улучшение функциональных возможностей мозга.

***Ключевые слова:** логопедия, нейропсихология, методики, нейропланшет, развитие, коррекция, лексико-грамматика, связная речь.*

Все мы знаем, что у детей с тяжелыми нарушениями речи кроме речевых проблем диагностируются неярко выраженные нарушения в работе головного мозга. Использование в логопедической практике инновационных технологий служит эффективным дополнением к общепринятым наиболее популярным классическим технологиям и методикам, разработанным в середине-конце XX века. Современная логопедия находится в постоянном поиске путей совершенствования и оптимизации коррекционной работы для детей с особыми образовательными потребностями, которые возникли не из-за детского нежелания воспринимать материал, а вследствие недоразвития и особенностей развития головного мозга современных детей. Логопедия, находясь на стыке педагогики, психологии и медицины, успешно заимствует эффективные методы из смежных областей. И поэтому, сталкиваясь с различными нарушениями, логопеды должны знать и применять различные методики и технологии в коррекционной

деятельности. На помощь приходит применение нейропсихологических методик, направленных на коррекцию речевых нарушений и улучшение функциональных возможностей мозга. На сегодняшний день нейропсихологические методы и приёмы являются эффективным направлением в коррекционно-развивающем и здоровьесберегающем обучении.

Я хочу представить вашему вниманию – **нейропланшет**, который придумала нейропсихолог Лушникова Татьяна Геннадьевна. Это пособие позволяет одновременно решать несколько задач по развитию ребенка, а также является отличным мотиватором.

Преимущества использования нейропланшета:

- игровая форма обучения;
- эмоциональная привлекательность;
- многофункциональность;
- коррекция речевого развития в сочетании с двигательной активностью;
- формирование стойкой мотивации и произвольных познавательных интересов;
- формирование партнерского взаимодействия между ребенком и педагогом.

Коррекционные игры и упражнения с использованием нейропланшета оказывают положительное воздействие на формирование мозговых процессов детей, создают новые нейронные связи. У детей развиваются пространственные представления, мелкая и крупная моторика, улучшается память, внимание, снижается утомляемость, повышается способность к произвольному контролю. Нейропланшет можно использовать для разнообразных заданий и игр, способствующих развитию и активизации познавательных процессов: внимание, память, мышление, воображение, речь, развитию межполушарного взаимодействия, пространственной ориентации и зрительной координации. Всё это способствует достижению качественных изменений в речевом развитии детей.

Более подробно хочу рассказать о игре «Посчитай».

Цель данной игры – автоматизация звука. Дополнительными задачами будут: упражнение в согласовании существительных с числительными, умение ориентироваться в пространстве, сенсомоторное развитие, улучшение слухового восприятия, развитие высших психических функций, развивать умение следовать правилам игры.

На игровое поле, в каждую ячейку раскладываем таблички с цифрами и картинки с указанным звуком. Просим ребенка кинуть мешочек на определенную ячейку, затем посмотреть картинку и цифру, назвать их и посчитать предмет столько раз, сколько написано на табличке с цифрой. Одновременно можно добавить игру «Чей? Чья? Чьё?». Дополнительно можно предложить назвать предмет на картинке ласково.

Когда ребенок бросает мешочек, можно предложить бросить ведущей рукой, можно не ведущей. Количество поставленных задач зависит от индивидуального развития ребенка. И если он может сосредоточиться только на автоматизации звука, то остальные задачи будем добавлять по мере развития умений и способностей ребенка.

А также хочу рассказать про игры, которые кроме автоматизации звукопроизношения развивают у ребенка словообразование, лексико-грамматический строй и связную речь.

Игра «Назови если...»

Предлагаем назвать предмет, учитывая определенное условие: если фон карточки красный, то называть надо большой предмет (например КАСТРЮЛЯ), если фон синий, то маленький предмет, но уже просим назвать его ласково (например КАСТРЮЛЬКА). Таким образом можно отработать любую лексическую тему.

Игра «Бывает-не бывает».

Под каждым цветным кружочком расположена картинка с изображением животного. Например, кошка под красным кружком. Ребёнок сочетает цвет и предмет. (Красная кошка. (И. П). Не бывает красной кошки (Р. П)

Игра «Магазин».

Под каждой цифрой расположена картинка с продуктами или игрушками (любая лексическая тема). Ребёнок бросает мешочек в цифру, поднимает её и говорит: Я хочу купить 5 груш, 4 яблока, 3 лимона, 5 диванов, 9 стульев.

Игра «Один-много».

Брось в карточки мешочек - назови один - много предметов. (пример: стол - столы)

Игра «Каждый знает, что (красным, чёрным, белым) бывает». Ребёнок бросает в цветные кружочки мешочек. Ребёнок переворачивает цветной круг и называет столько красных (белых) предметов, какая цифра на обратной стороне.

«Назови слова – признаки, слова – предметы»

Попадаем в цифру мешочком, под ней различные изображения предметов. Например карандаш. Назови столько действий с карандашом, какая, цифра выпала. И так с каждым выпавшим предметом.

Игра «Прятки».

Под геометрическими фигурами спрятана картинка, ребёнок бросает мешочек в любую геометрическую фигуру и проговаривает «под синим кругом спрятана ложка».

Игра «Я знаю 5 (4, 3...)»

Ребёнок попадает мешочком в цифру, попадает в 3, называет "Я знаю 3 имени мальчика", попадает в 4, Я знаю 4 животных жарких стран. И т.д.

Игра «Назови детёныша животного или птицы» (дикие животные, животные севера, дом птицы). Ребёнок попадает мешочком в животное – называет его детёныша.

Упражнение «Обобщающие слова»

В каждом квадрате 1 предмет из разных лексических тем. Ребёнок попадает в любой предмет (например ЛУК) - задача - назвать сразу обобщающее слово: Лук - это овощ и т.п.

Упражнение «Составь предложение».

Одновременно бросаем 2 мешочка, называем слова, с двумя выпавшим словами придумываем предложение. (используем для автоматизации звуков, закрепления лексической темы).