

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

Никулина Оксана Владимировна,

*старший преподаватель кафедры дошкольного
и специального (дефектологического) образования,
Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
учитель-логопед, МБДОУ д/с № 41,
г. Белгород*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОРРЕКЦИИ РЕЧЕВЫХ НАРУШЕНИЙ У ДОШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация.** Для детей дошкольного возраста игровая деятельность является ведущим видом деятельности. В статье говорится о значении игры, о возможностях использования развивающих и компьютерных игр в познавательно-речевом развитии дошкольников с речевыми нарушениями.*

***Ключевые слова:** игра, коррекционная работа, развивающая игра, компьютерные программы, познавательная деятельность.*

Практическая работа в дошкольных образовательных организациях, медицинские и педагогические статистические данные отмечают продолжающийся рост детей, имеющих различные речевые нарушения: от нарушения отдельных звуков до нарушений формирования основных компонентов речи. В связи с этим использование наглядно-игровых средств с целью преодоления речевых нарушений становится актуально в условиях современного развития общества.

В основе коррекционно-развивающей работы лежит психолого-педагогический подход и игровая форма обучения

Система коррекционной работы строится на основе психолого-педагогического подхода и игровой форме обучения – как ведущей деятельности в пространстве детства. Дидактическая развивающая игра выступает как средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста, как целенаправленная деятельность по модификации имитационной модели изучаемых

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

механизмов, совокупностей и систем, как один из способов переработки полученной информации и отвечает наглядно-образному характеру мышления, эмоциональности, активности дошкольников. Л. С. Выготский отмечал, что источником развития ребёнка выступает игра, создающая зону ближайшего развития, особенно если продвижение в развитии основывается на игре [2].

Касаясь вопроса о влиянии игры на формирование всех психических процессов у ребёнка, психолог Д. Б. Эльконин делает вывод: «... игра влияет на формирование всех основных психических процессов, от самых элементарных до самых сложных» [4].

А. С. Макаренко отмечал: «У ребёнка есть страсть к игре, и надо её удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра» [3]. Игра представляет собой значимую в детском возрасте форму социализации ребенка, дающую ему возможность освоить мир человеческих отношений [1, 2, 3].

Современные представления о роли, направленности и содержании развивающих игр в познавательном-речевом развитии позволяют расширить их границы и рассматривать игры в качестве интегративной составляющей логопедической работы и овладения детьми с нарушением речи образовательными областями в соответствии с Федеральными государственными стандартами дошкольного образования (ФГОС ДО).

С целью оптимизации процесса развития познавательной деятельности и развития речи дошкольников в детских садах, логопеды наряду с традиционными развивающими играми стали использовать обучающие компьютерные программы, при помощи которых появились реальные возможности для качественной индивидуализации обучения детей с нарушениями речи, значительно возросла мотивация, заинтересованность детей в занятиях. В логопедической работе обучающая компьютерная игра носит вспомогательный характер. Ребенок, зная, что впереди его ждет интересное развлечение, лучше выполняет упражнения, связанные с отработкой артикуляционных навыков.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

Ближе к концу занятия, логопед выбирает из набора игр ту, которая доступна для ребенка на данном этапе обучения, и ребенок, переключаясь на другой вид деятельности, продолжает в игровой форме развивать речевые навыки.

Для коррекции речевых нарушений у детей старшего дошкольного возраста была разработана специализированная компьютерная технология «Игры для Тигры» [5], технология которой построена на основе методик обучения детей с отклонениями развития Г. А. Каше, Л. В. Лопатиной, Н. В. Серебряковой, Р. И. Лалаевой, Н. С. Жуковой, Е. М. Мастюковой, Т. Б. Филичевой, а также «Программы воспитания и обучения в детском саду» под редакцией М. А. Васильевой.

В настоящее время существуют не только компьютерные развивающие игры, но и развивающие онлайн-порталы для детей, например «Мерсибо» [6]. Интерактивные игры направлены не только на развитие артикуляционной моторики, воздушной струи, фонематического слуха, отработку звукопроизношения и различных речевых навыков, но и на развитие математических способностей, логики, внимания. Конструктор картинок от «Мерсибо» помогает в качестве дидактического материала – из его элементов учителя-логопеды самостоятельно составляют игры, красочные картины, по которым ребенок будет совершенствовать свои навыки.

Во все эти игры можно играть и с родителями, и самостоятельно. Это прекрасная возможность не только развлечь ребенка, но и провести время с пользой.

В процессе коррекционной логопедической работы происходит развитие словаря и грамматического строя речи, но зачастую при традиционной системе обучения ребенок не может применить полученные знания в ситуации общения. Общение с компьютерными героями способствует развитию собственно коммуникативных навыков у детей за счет того, что специально построенные и подобранные задания побуждают ребенка вступить в диалог.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

Таким образом, новизна работы с компьютером в сочетании с традиционными развивающими играми позволяют повысить интерес ребенка к занятиям с учителем-логопедом, позитивно сказывается на мотивации обучения, результативности и ускоряет процесс коррекции речи.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агаркова Н.Г., Бугрименко Е.А., Жедек П.С., Цукерман Г.А. Чтение и письмо по системе Д.Б.Элькониной. – М.: Просвещение, 1998.
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56-79.
3. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М.: ВЛАДОС, 1994.
4. Эльконин, Д. Б. Психологические вопросы дошкольной игры / Д. Б. Эльконин // Психологическая наука и образование. – 1996. – № 3. – С. 5-19.
5. <http://www.logopunkt.ru/tigra.htm>
6. <http://mersibo.ru>