

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ
в образовательном процессе**

Теребина Ирина Ивановна,

учитель-логопед,

МАДОУ ЦРР - д/с № 23 «Ромашка»,

г. Ступино, Московская область

**ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ
И ПСИХОМОТОРНЫХ КОМПОНЕНТОВ У ДЕТЕЙ С ТНР**

Аннотация. Рассматривается значение психомоторики в развитии дошкольников с речевыми нарушениями. Представлены игры, направленные на развитие компонентов речи и психомоторной сферы у дошкольников подготовительной группы с ТНР.

Ключевые слова. Нарушения психомоторики у детей с ТНР. Коррекция речи и нарушений психомоторного развития.

Многие специалисты отмечают, что за последние годы наряду с речевыми отклонениями наблюдается рост количества дошкольников с нарушениями тех или иных компонентов психомоторной сферы.

Для таких детей характерна плохая переключаемость действий, несформированность пространственных представлений, чувства ритма, недостаточность развития моторных функций, нарушения координации движений, слабость протекания психических процессов. Недоразвитие психомоторики приводит к определенным трудностям в обучении. В связи с этим работу по преодолению нарушений речи и психомоторики необходимо проводить параллельно еще в дошкольном детстве.

Использование игровых приемов в сочетании с подвижными играми способствует развитию пространственной ориентировки, зрительно-двигательной координации, восприятия и воспроизведения заданного ритма. Эмоциональный характер игр позволяет повысить активность, работоспособность, интерес дошкольников к занятиям.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

Вашему вниманию предлагаются игровые приемы, направленные на коррекцию речевых и психомоторных компонентов у дошкольников с ТНР.

1. Игровое упражнение «Подбери картинку и составь предложение»

Цели:

- закрепление употребления и различения предлогов В, НА, ПОД;
- закрепление составления предложений с опорой на схему предлога и картинку;
- развитие внимания, мышления, общей моторики.

Оборудование: плоскостные фигуры ромашек, карточки-схемы предлогов В, НА, ПОД; картинки, соответствующие данным предлогам: птица в гнезде, белка в дупле, лиса в норе, птица на ветке, белка на елке, ежик под кустом, собака под скамейкой и т.п.

Ход игры. На ковре разложены фигуры ромашек, на серединке каждой - схема одного из предлогов. Вокруг ромашек в произвольном порядке разложены картинки. Логопед приглашает трех игроков. Детям предлагается подойти к каждой ромашке и положить на лепестки картинки, соответствующие схеме того или иного предлога. Затем каждому игроку нужно составить предложение по своей картинке и схеме предлога. После этого вызывается следующая тройка игроков. Игра продолжается до тех пор, пока ко всем ромашкам не будут подобраны картинки.

2. Игра «Поезд»

Цели:

- развитие чувства ритма и умения воспроизводить его самостоятельно;
- дифференциация глухих и звонких согласных звуков на материале слов;
- развитие фонематического восприятия, внимания, памяти, координации движений с речью.

Ход игры:

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

I вариант. Игроки образуют круг, стоя друг за другом. Детям предлагается запомнить и повторить слоговую цепочку в нужном ритме на спине впереди стоящего. Затем логопед отстукивает в определенном ритме на спине перед ним стоящего игрока:

ПА-БА ПА-БА-ПА

Игрок должен воспроизвести слоговую цепочку в заданном ритме на спине следующего игрока, стоящего перед ним. И так по кругу ритмическая цепочка должна возвратиться к ведущему.

II вариант. Задание усложняется. Игрокам предлагается воспроизводить ритм, изменив условия игры. Ведущий отстукивает слоги с глухим звуком «П» ладошкой, а слоги со звонким звуком «Б» - отстукивает кулачком.

ПА-БА ПА-БА

ПА-БА-ПА ПА-БА

Данную игру можно проводить и на этапах дифференциации твердых и мягких согласных, автоматизации звука.

3. Игра «Мальвина и ручей»

Цели:

- автоматизация звука «Л» в словах,
- развитие слухового и зрительного внимания, памяти, общей моторики, координации движений с речью;
- профилактика плоскостопия.

Оборудование: тактильные круги в количестве 6 штук, предметные картинки на звук «Л».

Ход игры. На ковре разложены зигзагообразно тактильные круги, чередуясь с предметными картинками: круг-лук-круг-лось-круг-пила-круг-юла-круг-стол-круг. Логопед предлагает детям помочь Мальвине перейти ручей. Для этого каждому игроку нужно прошагать по «камешкам» (тактильным кругам), назвать поочередно картинки и запомнить их. При этом логопед обращает внимание детей на правильность произнесения звука «Л». Логопед, по

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

мере выполнения ребенком задания, переворачивает несколько картинок обратной стороной вверх, например, вторую и четвертую: круг - лук - круг - ... - круг - пила - круг - ... - круг – стол - круг.

Игрок должен прошагать в обратную сторону, правильно называя все картинки. Выигрывает тот, кто не ошибся.

4. Игра-соревнование «Пчелки и ромашки»

Цели:

- закрепление навыка деления слов на слоги;
- развитие внимания, мышления, общей моторики.

Оборудование: плоскостные фигуры ромашек: три желтых серединки с одной, двумя, тремя пчелками; по пять лепестков формата А-4 с картинками к каждой ромашке.

Ход игры. На ковре разложены в произвольном порядке лепестки ромашек с картинками, середины цветков с пчелками. Для проведения игры логопед приглашает трех участников. Игроки должны правильно собрать ромашки. К серединке каждого цветка нужно подобрать лепестки с картинками, в названиях которых было бы столько слогов, сколько пчелок на серединке.

(После окончания игры логопед предлагает проверить правильность выполнения игрового задания).

5. Игра «Буратино в стране Любознаек»

Цели:

- закрепление навыка составления слов из букв, чтения слов;
- закрепление зрительно-пространственной ориентировки на плоскости;
- закрепление понятий «слева», «справа», «внизу», «вверху»;
- закрепление употребления пространственных предлогов: *под, над, между;*
- развитие внимания, мышления, общей моторики, умения выполнять задание по инструкции логопеда.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ в образовательном процессе

Оборудование: игровое поле пособия «VAY TOY», печатные буквы русского алфавита (формат А-5).

Ход игры. На ковре разложено игровое поле «VAY TOY» с буквами в клетках. Логопед говорит о том, что однажды Буратино отправился в путешествие и оказался в стране Любознаек, которые сразу же загадали ему загадку:

Маленький, кругленький,

А за хвост не поднять. (Клубок.)

- Чтобы помочь Буратино отгадать ее, нужно правильно выбрать буквы, составить и прочитать из них слово. Логопед называет направление движения

по игровому полю:

- Возьмите букву, которая расположена в нижнем левом квадрате, а теперь букву, которая находится над буквой *В* и т.д.

Кто-либо из детей выполняет правила игры в соответствии с инструкцией, затем составляет из букв слово-отгадку. Буквы в этой игре можно менять в зависимости от загаданного слова и возможностей детей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Большакова С.Е. *Преодоление нарушений слоговой структуры у детей.* – М.: ТЦ Сфера, 2007. – 53 с.
2. Дедюхина Г.В. *Работа над ритмом в логопедической практике.* – М.: Айрис-пресс, 2006. – 64 с.
3. Мухина С.Н. *К проблеме развития психомоторной сферы детей в системе дошкольного образования // Дошкольное воспитание.* – 2017. – №1. – С. 92-95.
4. Четверушкина Н.С. *Слоговая структура слова. Система коррекционных упражнений для детей 5-7 лет.* – М.: ГНОМ и Д, 2001. – 93 с.