

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

Теребина Ирина Ивановна,

учитель-логопед,

МАДОУ ЦРР - д/с № 23 «Ромашка»,

г. Ступино, Московская область

ПСИХОМОТОРНОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ С ТНР ЧЕРЕЗ РЕЧЕПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Аннотация. Представлены речеподвижные игры, направленные на психомоторное развитие дошкольников с тяжелыми нарушениями речи.

Ключевые слова: нарушение психомоторного развития у детей с ТНР. Речеподвижные игры. Преодоление нарушений речевых и психомоторных компонентов.

Результаты обследования дошкольников последних лет, поступающих в группу компенсирующей направленности для детей с ТНР, показывают, что наряду с речевой патологией отмечаются различные нарушения в развитии психомоторных функций. Многие специалисты считают, что недоразвитие психомоторной сферы у дошкольников в дальнейшем приводит к затруднениям в овладении различными учебными навыками и, как следствие, в школьном обучении.

Учитывая то, что ведущим видом деятельности дошкольника является игра, в процессе коррекционной работы были разработаны речеподвижные игры и упражнения, направленные на преодоление нарушений речевых и психомоторных компонентов у дошкольников с тяжелыми нарушениями речи.

Применение речеподвижных игр способствует развитию у детей данной категории:

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

- зрительно-моторной координации,
- чувства ритма,
- двигательной памяти;
- оптико-пространственного восприятия,
- познавательных функций,
- психических процессов.

Участие дошкольников со сложной речевой патологией в речеподвижных играх позволяет не только значительно повысить активность, заинтересованность детей, но и эффективность коррекционно-логопедического воздействия.

Предлагаю Вашему вниманию некоторые варианты речеподвижных игр, направленных на развитие психомоторной сферы у дошкольников с ТНР.

Игра «Чей? Чья? Чьи?»

Задачи:

- закрепление пространственной ориентировки на плоскости;
- закрепление понятий «слева», «справа», «внизу», «вверху»;
- развитие навыков словообразования притяжательных прилагательных от названий диких животных;
- развитие зрительно-моторной координации, глазомера.
- развитие внимания, мышления, умения выполнять задание по инструкции логопеда.

Оборудование: напольное игровое поле «VAY TOY», состоящее из девяти квадратов, предметные картинки: лиса, волк, белка (формат А-4); карточки с контурными изображениями хвоста, лапы и ушей животных (формат А-5); мешочки с песком (9 шт.).

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

Ход игры.

Вариант 1.

Слева от игрового поля вертикально расположены карточки с контурными изображениями частей тела животных, сверху над игровым полем горизонтально - картинки животных. Игроку нужно бросить мешочек на определенную клетку по заданию логопеда. Например: «Брось мешочек в правый нижний (верхний) квадрат». В зависимости от того, какая картинка и карточка окажутся на пересечении той или иной клетки, следует назвать: чей хвост, чья лапа или чьи уши? Например, у зайца – заячий хвост. И т.д. Картинки с изображениями животных можно менять по усмотрению логопеда.

Вариант 2.

При проигрывании следующего варианта игроки поочередно бросают мешочек в выбранную ими клетку. А затем составляют соответствующее предложение.

Игра «Волшебные слоги»

Задачи:

- развитие оптико-пространственных ориентировок на плоскости;
- закрепление понятий «слева», «справа», «внизу», «вверху»;
- закрепление навыков чтения, профилактика дислексии;
- развитие внимания, мышления, умения выполнять задание по инструкции логопеда.

Оборудование: напольное игровое поле «VAУ TOY», карточки со слогами (формат А-5).

Ход игры.

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

В данной игре могут принимать участие от одного до трех игроков. Логопед предлагает игрокам узнать, какие слова спрятаны среди слогов. Затем называет направление движения по игровому полю:

- Возьми слог, который расположен в нижнем левом квадрате, а теперь слог, расположенный в правом верхнем квадрате. И т.д. (После подбора слогов игрок должен составить из данных слогов слово и прочесть его.)

Игра «Шифровальщики»

Задачи:

- развитие навыков звукового анализа;
- развитие слуховой и зрительной памяти и внимания;
- развитие координация движений с речью;
- развитие графо-моторных навыков;

Оборудование: карточки-символы гласных звуков (демонстрационные и на каждого ребенка), синие, зеленые и красные цветные карандаши, тетради в клетку на каждого ребенка.

Ход игры.

Логопед предлагает детям стать шифровальщиками. Для этого игрокам необходимо вспомнить, какими сигналами обозначаются гласные звуки: *А* – большой красный круг (демонстрация логопедом соответствующей карточки на каждый звук), *У* – маленький красный круг, *И* – красный прямоугольник, *О* – красный овал, *Ы* – красный полукруг.

Вариант 1.

На начальном этапе используются звуковые ряды из двух, затем из трех гласных. Логопед произносит звукосочетания (АО, ИА, АУ; УАИ, ОАИ и т.д.), а дети должны показать соответствующие карточки. После того, как де-

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

ти хорошо это усвоят, им предлагается по демонстрируемым логопедом карточкам назвать ряд звуков. На этапе закрепления логопед предлагает кому-либо из детей выступить в роли ведущего.

Вариант 2.

В данном варианте логопед предлагает детям прослушать звуковой ряд из двух-трех гласных и нарисовать в тетради соответствующие символы красным карандашом.

Вариант 3.

По мере ознакомления дошкольников с твердыми и мягкими согласными звуками игровое задание усложняется.

Например, если в слове есть твердый согласный звук *М*, нужно нарисовать синий квадратик, если мягкий звук *Мь* – то зеленый квадратик. В этом случае сначала предлагается по два слога, затем по три. Когда дети овладеют навыком выполнения этого задания, можно предложить обозначать твердые и мягкие согласные звуки не только квадратиками, но и вертикальными (либо горизонтальными) палочками высотой в одну, затем в две клетки. При выполнении графического задания дошкольник одновременно проговаривает слоги с заданным звуком. Эту игру очень хорошо использовать на этапе автоматизации или дифференциации тех или иных звуков. Варианты данной игры и графические обозначения могут варьироваться в зависимости от возможностей детей и коррекционных задач.

Одним из многофункциональных пособий, используемых мною в практике коррекционной работы, является ромашка. Ее можно использовать при дифференциации звуков по различным акустическим признакам, при определении места звука в слове, слогового состава слова, на этапе закрепления

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

звукового анализа. При этом на серединку цветка кладется соответствующая карточка. В данном случае предлагается следующий вариант.

Игра «Звуковые ромашки»

Задачи:

- закрепление навыка определения первого и последнего звука в словах;
- развитие общей моторики, внимания, мышления.

Оборудование: плоскостные фигуры двух ромашек по пять лепестков с картинками: стол, лук, конфета, ананас, самокат, тыква; шмель, лимон, носок, ключ, чашка, автобус.

Ход игры.

На ковре в произвольном порядке разложены лепестки ромашек с картинками, на серединках цветков картинки: «стол», «шмель» соответственно.

В зависимости от возможностей детей в игре могут принимать участие от двух и более игроков. В данном варианте игры логопед приглашает двух участников.

- Игроки должны правильно собрать ромашки. На серединке каждого цветка картинка. Нужно определить последний звук в этом слове. Каждое последующее слово должно начинаться со звука, на который заканчивается предыдущее слово. Выигрывает тот игрок, который правильно выполнил игровое задание.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ванюхина Г.А. *Речеветик*. – С.: Русич, 1996. – 80 с.
2. Сиротюк А.Л. *Коррекция развития интеллекта дошкольников*. – М.: Сфера, 2003. – 47 с.

ГАЛЕРЕЯ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ

3. *Ткаченко Т.А. Формирование навыков звукового анализа и синтеза. – М.: ГНОМ и Д, 2005. - 48 с.*