

Муниципальное Бюджетное Дошкольное Образовательное Учреждение –
детский сад компенсирующего вида № 444

Методическая разработка

**дидактической игры на развитие связной речи
детей старшего дошкольного возраста
с ограниченными возможностями здоровья**

«Любопытная гусеница»

автор:
учитель – логопед
Ахматнурова
Роза
Шарафутдиновна

Екатеринбург
2018

ПАСПОРТ

методической разработки дидактической игры на развитие связной речи

детей старшего дошкольного возраста

с ограниченными возможностями здоровья

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры	«Любопытная гусеница»
Основная тема игры	<i>Научить гусеницу</i> <ul style="list-style-type: none">➤ последовательно излагать содержание картин, составлять рассказ-описание, рассказ-повествование;➤ передавать впечатления об увиденном и событиях окружающей действительности
Возрастная группа дошкольников, для которых подходит игра	Старший дошкольный возраст
Краткое описание дидактической игры	<i>Игровая ситуация:</i> любопытная гусеница хочет все знать и научиться рассказывать обо всем, что ее окружает, но не знает как. <i>Материалы дидактической игры:</i> <ul style="list-style-type: none">➤ наборное полотно в виде листика с любопытной гусеницей; на гусенице липучки для крепления символов;➤ «подсказки-привязки» (карточки) на липучках с условными изображениями (символами) для составления последовательности и содержания рассказа;➤ символы для самостоятельного выбора

	<p>и закрепления материала;</p> <p>➤ наборы предметных и сюжетных картинок, по которым составляется рассказ</p>
<p>Содержание предметно-пространственной среды проведения дидактической игры</p>	<p><i>В игру можно играть:</i></p> <p>за столом;</p> <p>на полу (на ковре);</p> <p>с использованием демонстрационной доски или мольберта с подгруппой и группой детей</p>
<p>Аналоги дидактической игры</p>	<p>В игре использован метод мнемотехники (преобразование абстрактных символов в образы)</p>
<p>Сведения об авторе: ФИО, должность и место работы, квалификационная категория, контактные телефоны.</p>	<p><i>Ф.И.О.</i> Ахматнурова Роза Шарафутдиновна <i>Должность:</i> учитель – логопед <i>Место работы:</i> МБДОУ - детский сад компенсирующего вида № 444 I квалификационная категория</p>

Методика использования дидактической игры

Успешность обучения ребенка в школе прямо зависит от уровня развития связной речи. Многие специалисты по исследованию речи детей отмечают, что у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) без специального коррекционного обучения связная речь не формируется. Поэтому обучение дошкольников с ОВЗ логичной и правильно грамматически оформленной связной речи является одной из основных задач для специалистов детских дошкольных учреждений.

Данная дидактическая игра предназначена для работы с детьми 5-7 лет (старшая и подготовительная группа детского сада). Набор карточек – символов включает в себя три категории: «Мир растений», «Мир животных», «Мир человека». Набор символов «подсказок-привязок» позволяет использовать их в процессе изучения различных лексических тем. Ребенок учится определять и называть предметы по каждой лексической теме, их характерные признаки, качества с опорой на условные обозначения (символы), составлять рассказы-описания и рассказы-повествования по последовательному картинному плану.

Дидактическая игра характеризуется наличием обучающей задачи. Взрослый создает ту или иную игру, переводя дидактическую задачу в занимательную форму для детей. Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия и добиться результата (помочь гусенице). С помощью дидактической игры «Любопытная гусеница» дети расширяют представления об окружающем мире, учатся наблюдать и выделять характерные признаки предметов: величину, форму, цвет. Учатся различать предметы и их признаки и устанавливать простейшие взаимосвязи.

Основными *задачами* игры являются развитие понимания речи, уточнение и расширение словарного запаса, знакомство с обобщающими понятиями, формирование практических навыков словообразования и словоизменений, умение употреблять простые распространенные

предложения.

Данную игру можно использовать в коррекционной работе учителя – логопеда как индивидуально, так и с подгруппой детей.

Описание хода игры

Логопед предлагает детям посмотреть на доску. И рассказывает о гусенице, которая была очень любопытной и хотела все знать. Она знала, что мир вокруг очень большой и интересный, но как рассказать об этом не знала и не умела.

Логопед предлагает помочь любопытной гусенице и объясняет детям, что сразу про все на свете невозможно рассказать. Далее предьявляется «волшебная коробочка», которая поможет составлять различные рассказы, в ней «живут» подсказки. Логопед открывает коробку и рассматривает символы вместе с детьми, обращая внимание на то, что картинки нарисованы особым способом и каждая что-то обозначают. На этом этапе игры дети уже знакомы с некоторыми символами, обозначающими основные признаки предметов (величина, цвет, размер).

Логопед прикрепляет картинку над гусеницей и карточки-символы (зависимо от поставленных задач) вразброс на доске. После рассматривания заданной предметной или сюжетной картинке, по направляющим вопросам педагога дети выбирают нужные подсказки-привязки, определяют последовательность их расположения (о чем надо сказать сначала) и прикрепляют их на гусеницу. Логопед дает образец высказывания по каждому символу и предлагает детям научить гусеницу правильно составлять и рассказывать рассказ.

В итоге игры каждый ребенок получает поощрение в виде благодарности персонажа. И мотивирует воспитанников на дальнейшие игры с любопытной гусеницей.

Одним из вариантов закрепления полученных навыков является работа с раздаточными карточками-символами. Каждый ребенок получает лист с изображением гусеницы. Детям необходимо самостоятельно выбрать символы из коробки и разложить последовательность картинного плана.

Карточки приклеиваются прямо на лист под гусеницей. Этот лист можно предложить взять домой и рассказать маме рассказ. А самое главное, что с помощью этой работы совместно с родителями можно рассказать о другом предмете вместе (в нашем примере-грибе), с опорой на тот же план в зависимости от лексической темы. Можно на этом же листе наклеить изображение или нарисовать описываемый предмет. Логопед дает методические рекомендации для родителей в тетради взаимодействия или на консультации.

Не зависимо от выраженности недостатков речи логопед обеспечивает индивидуализацию воспитательно-образовательного процесса, оказывая помощь детям в познании окружающего мира. Исходя из потенциальных возможностей воспитанников, педагог на всех этапах игры создает положительное отношение ко всем процессам детской деятельности, развивая различные умения, соответствующие возрастным возможностям.

Для поддержки детской инициативы в игре используются следующие способы:

- выделяется время для самостоятельной игры в данное пособие по интересам детей;
- вводится адекватная оценка результата деятельности детей с одновременным признанием их усилий и указанием возможных путей, способов совершенствования продукта;
- педагог спокойно реагирует на неуспех детей и предлагает несколько вариантов исправления, повторное исполнение спустя некоторое время;
- логопед создает ситуации, позволяющие детям реализовать свою компетентность, обретая уважение и признание взрослых и сверстников;
- поддерживает в детях чувство гордости за свой труд и удовлетворения результатами;
- предлагается помощь детям в решении проблем организации игры (при необходимости).

Коррекция недостатков речи у дошкольников с ОВЗ – длительный и сложный процесс. Результаты этого процесса, в частности развития связной речи, зависят от грамотно поставленных задач и диагностической деятельности педагогов и специалистов. Цель и позитивная роль диагностики как компонента дошкольного образовательного процесса заключается в том, что она позволяет педагогам и родителям следить за ходом развития ребенка и осуществлять индивидуальный подход.

Нами разработаны технологические карты проведения игры. В таблицах приведены этапы игровой деятельности, работа педагога по каждому этапу и результативность этапов (чего должны достичь педагог и дошкольники по завершении каждого этапа). Обратная сторона карты представляет собой лист педагогического участия, разделенный на три колонки. В первой педагог указывает, какие дополнительные виды деятельности были включены в ходе игры; во второй колонке отмечается достигнутый результат – что удалось получить, реализовалась ли поставленная цель, как дошкольники усвоили изученный материал; в третьей колонке педагог указывает, в каких видах деятельности был закреплён пройденный материал – игровой продуктивной, самостоятельной.

В зависимости от индивидуальных особенностей воспитанников педагог может упростить или усложнить предлагаемый материал.

Таким образом, грамотная диагностика и обозначение «проблемных точек», в которых предстоит работать, во многом предопределяет успешность разработки логопедом индивидуального маршрута по развитию связной речи у детей с ОВЗ. Это помогает, с одной стороны, отработать основные организационные формы, методы и содержание коррекционно – воспитательного воздействия по отношению ко всем и каждому из воспитанников; с другой стороны, заложить основу для установления эффективной «обратной связи» в ходе работы педагога и отслеживания ее результатов.