

Дидактическая игра как средство оптимизации логопедической помощи младшим школьникам в условиях «Центра»

Проблема устранения нарушений письменной речи у школьников – одна из самых актуальных для школьного обучения, поскольку письмо и чтение являются средством дальнейшего получения знаний учащимися. Речевые нарушения, встречающиеся у учащихся начальной школы, являются серьезными препятствиями в овладении письмом и чтением. Это формирует устойчивое негативное отношение учеников к учебе, отрицательно влияет на внутреннее состояние школьника. Трудности, возникшие в процессе школьного обучения, без своевременной квалифицированной коррекционно-развивающей работы, как правило, перерастают в хроническую неуспеваемость. Известно, что длительная неуспеваемость или отвержение новой социальной позиции способствуют формированию девиантных форм поведения, социальной дезадаптации детей, угасанию интереса к учебной деятельности.

Основной задачей логопеда является своевременное выявление и преодоление расстройства письменной речи, не допуская их перехода на последующие этапы обучения. Значимость проблемы дисграфии определяется тем, что при правильной дифференциальной диагностике и правильной логопедической работе данное расстройство успешно поддается коррекции.

В современных условиях образовательного процесса все большую актуальность приобретает проблема оптимизации логопедической помощи детям с дисграфией и поиск оптимальных путей проведения коррекционной работы с ними. Методологической основой оптимизации является системный подход, который требует рассматривать все компоненты педагогического процесса в единстве закономерных взаимосвязей.

При оптимизации обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности. Педагогическое мастерство логопеда состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание,

применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными педагогическими задачами. Учитель-логопед должен знать и учитывать возрастные особенности детей, а также их познавательные возможности.

Дидактическая игра как метод обучения содержит в себе большие потенциальные возможности оптимизации процесса обучения младших школьников с дисграфией.

Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов, где каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи. Игра активизирует процесс произвольного запоминания, повышает интерес к познавательной деятельности. Такая форма работы не только повышает эмоциональный настрой детей, но и заставляет их активизировать все свои знания и возможности для достижения хороших результатов. Кроме того, дидактические игры способствуют снятию напряжения и страха письма у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность в графо-лексической деятельности, и создают положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно отнести к следующим группам:

1. Игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу, например, составляют узор по образцу и др.
2. Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность. К этой группе относится большое число игр, направленных на формирование вычислительных навыков, например, игра «Определи курс движения самолета».
3. Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся, например, игра «Контролеры».

4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность, например, игра «Числа-перебежчики».

5. Игры, включающие элементы поисковой деятельности. Так, в игре «Угадай-ка» дети сами формируют правило по рисунку, схеме и опорным словам.

Дидактическая игра может быть использована в следующих формах:

- Игры - упражнения. Эту форму используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке учащимся предлагается найти в данном наборе названий одно случайно попавшее в этот список.
- Игра-поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе названия предметов или явлений, которые встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.
- Игры - соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.
- Сюжетно - ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.
- Познавательные игры - путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже

имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Применение дидактических игр на логопедических занятиях позитивно отражается на качестве коррекции и обучения, так как способствует:

- ❖ развитию лексико-грамматических средств речи в рамках определенных тем;
- ❖ постановке и автоматизации звуков в ходе игры;
- ❖ развитию сенсорных представлений;
- ❖ овладению звуко-буквенным и слоговым анализом слов;
- ❖ формированию пространственной ориентации, схемы собственного тела (классическая профилактика нарушений письма);
- ❖ развитию и совершенствованию высших психических функций (памяти, внимания, мышления);
- ❖ тренировке тонких дифференцированных движений пальцев и кистей рук (оказывает стимулирующее влияние на развитие речедвигательных зон коры головного мозга, что в свою очередь стимулирует развитие речи);
- ❖ сплочению детского коллектива, формированию чувства эмпатии друг к другу;
- ❖ улучшению общего эмоционального фона;
- ❖ формированию и закреплению состояния успеха;
- ❖ успешной адаптации к учебному материалу и др.

Пример дидактических игр для коррекции дисграфии у детей младшего школьного возраста в условиях «Центра»

В условиях «Центра» предусмотрены логопедические занятия, в которых каждая лексико-грамматическая тема сопровождается игрой.

Вашему вниманию хотим предоставить примеры дидактических игр, которые можно использовать на занятиях.

1. Твердые и мягкие согласные.

Игра «Тим и Том идут в поход».

Цель: дифференциация твердых и мягких согласных в слогах, словах, тексте; развитие фонематического слуха; обогащение словаря; развитие внимания, воображения.

Дидактический материал: предметные картинки из набора Каше; карточки слогов с твердыми и мягкими согласными; схемы «согласный + гласный первого ряда», «согласный + гласный второго ряда», песня «Мы живем в гостях у лета» (сл. М. Пляцковского, муз. Е. Птичкина). Дидактический материал Н.В. Новоторцевой.

2. Мягкий знак для обозначения мягкости согласных в конце слов.

Игра «Помогите Торопыжке».

Цель: развитие фонематического слуха; формировать умение образовывать слова с мягким знаком в конце; научиться обозначать мягкость согласных в конце слов при помощи «ь»; развитие фонематического слуха.

Дидактический материал: индивидуальные карточки с буквой «ь»; мяч; будка; свисток. «Сказка про букву Ь». Герои: Мягкий Знак, Волчонок, Олененок, Слоненок, Учитель, Мишка Торопыжка, Царица Грамматика.

3. Мягкий знак для обозначения мягкости согласных в середине слов.

Игра «Палитра художника».

Цель: развитие фонематического восприятия, внимания, анализа; словоизменение с помощью «ь»; научить детей обозначать мягкость согласных с помощью «ь».

Дидактический материал: синие и зеленые сигналы; индивидуальные карточки со словами; индивидуальные карточки с буквой «ь». Сказка «Мягкий знак заболел». Герои: Царица Грамматика, Мягкий знак.

4. Гласные первого и второго ряда.

Игра «Веселые буквы».

Цель: развитие фонематических представлений, фонематического слуха; формирование умения выбирать нужную гласную в зависимости от впереди стоящего согласного; развитие слухового и зрительного восприятия, логического мышления.

Дидактический материал: «Теремок-Букварек», «веселые гласные», альбом артикуляции «Веселые клоуны»; сигнальные карточки с гласными буквами предметные картинки; индивидуальные карточки; слоговые таблицы; «Сказка о гласных первого и второго ряда», загадки.

Таким образом, дидактическая игра оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор, учит ориентироваться в конкретной ситуации применять знания для решения нестандартной учебной задачи, мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса. А их разнообразие позволяет сделать занятие более интересным и запоминающимся, а знания, полученные на таком уроке, будут более прочными

Список литературы

- 1.Ю.К. Бабанский – разработчик идеи теории оптимизации учебно-воспитательного процесса // <http://rspu.edu.ru/university/publish/schools/3/6.html>.
- 2.Ю.К. Бабанский Система способов оптимизации обучения // <http://www.voppsy.ru/issues/1982/825/825012.htm>.
- 3.Ефименкова Л.Н., Мисаренко Г.Г. Организация и методы коррекционно - развивающей работы логопеда на школьном логопункте. - М., 1991.
- 4.Новоторцева Н.В. Дидактический материал по развитию речи у дошкольников и младших школьников. – Ярославль, 1994.

5.Профилактика дисграфии и дислексии на уроке через систему
д и д а к т и ч е с к и х и г р //
<http://www.poznanie21.ru/current/32609.php>

6.Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры. / А.А. Смоленцева. -
М.: Просвещение, 1987.