

ТВОРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В.В.ВОСКОБОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ

Я думаю, что каждый из нас в своей трудовой деятельности, работая с детьми с тяжелыми нарушениями речи, сталкивался с тем, что наши дети запоминают и усваивают новый материал с большим трудом. Этому, конечно, есть объяснение: оно в самой симптоматике ОНР: рассеянное внимание, трудности с запоминанием, нарушение опτικο-пространственных представлений и пр. Те методики и технологии, а также методы и приемы которые помогают обычному ребенку, зачастую совершенно не работают на наших детях. Поэтому учить ребенка чему-то одному не правильно. Необходимо одновременно развивать его ум, абстрактное и образное мышление, воображение и фантазию, интуицию, чувство цвета, языковое чутье, различные виды памяти: зрительную, слуховую, тактильную, ассоциативную и логическую. Все это должно проходить параллельно и при этом очень естественно. И тогда осознание, принятие и применение это материала, сформируются у ребенка довольно легко и произвольно.

Сегодня мы хотели бы познакомить вас с особенностями использования такой **технологии**, в работе с детьми имеющими тяжелые нарушения речи. Автором ее является **Вячеслав Вадимович Воскобович**.

Не являясь педагогом по образованию, он создал более 40 развивающих игр и пособий, которые получили свое признание не только в нашей стране, но и за рубежом и успешно используются практически в каждом детском саду. Создавая свою первую игру, он придумал интересную сказку, в ходе которой герои должны были вместе с ребятами разгадать загадку новой игры и сделать интересное открытие. Позднее, понимая, что ни одна игра не может быть одноразовой, что она нуждается в хорошем сюжетном сопровождении, Вячеслав Вадимович разработал целую игровую технологию **под названием «Сказочные лабиринты игры»**.

Мир, в котором происходит развитие персонажей и все связанные с ними приключения, называется «Фиолетовый лес». Он делится на много зон, территорий и домов. Для каждой игры придумана сюжетная линия и проблема, которую ребенок решает вместе с персонажем.

Основные принципы технологии «Сказочные лабиринты игры»:

- *Игровое обучение*

- Многофункциональность.
- Творческий потенциал
- Широкий возрастной диапазон участников
- Универсальность по отношению к образовательным программам.
- Развивающая среда - Фиолетовый лес.

По сути, это развивающая сенсомоторная зона, которую можно сделать из фанеры, ковролина, нарисовать на стене или ткани. Это зона, где ребенок может действовать совместно со взрослыми, или же самостоятельно: играя, конструируя, тренируя те умения, которые уже приобрел в совместной деятельности со взрослыми. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок, гусеница Фифа, радужные гномы и другие.

В нашей коррекционной группе сенсомоторная зона состоит из приобретенного авторского игрового обучающего комплекса «Коврографа Ларчик» и многочисленных наглядных пособий, подобранных нами самостоятельно, соответственно программным задачам и особенностям развития наших детей.

В комплект «Ларчик» входят:

1. Игровое поле из ковролина размером 1 м на 1 м с нанесенной на него сеткой.
2. «Разноцветные липучки» (Круги, зажимы, ленты).
3. Разноцветные квадраты из ковролина семи цветов радуги, а также черный, белый и серый.
4. 10 картонных карточек с гласными. Но это не просто буквы, а веселые клоуны с забавными именами: Арлекин, Ярлекин, Орлекин и др.
5. «Забавные цифры» 10 картонных карточек с изображением «зверят-цифрят»: Ёжик-единичка, Зайка-двойка и т. д.

7. «Кармашки», сделанные из ковροлина и прозрачной пленки. Именно они служат для размещения наглядного материала на коврографе.

8. Круговерт, стрелочка (1 и 1)

9. «Касса трехрядная» 1 шт.

10. «Буквы, цифры, арифметические и речевые знаки», выполненные в общепринятых цветах(гласные звуки- красного цвета; согласные звуки- синего и зеленого цвета; цифры и арифметические знаки- желтого цвета).

11. Пространственные карточки: ЛЕВ, ПАВЛИН, ПОНИ, ЛАНЬ

12. Карточки отрицания

13. Радужные гномы (7 гномов)

14. Методическое пособие, где представлены игровые мини-ситуации с упражнениями и заданиями, систематизированными по дошкольным возрастным группам и образовательным задачам программы «Детство». Несомненно, материал подойдет и к другим образовательным программам.

Помимо этих пособий мы создали свою картотеку сказок и наглядного дидактического материала, систематизированного по разделам программы детского сада, а также с учетом специфики нашей работы.

Коврик прикреплен к стене. Пособия располагаются на нем, каждый раз в процессе игры превращая его в волшебную полянку в Фиолетовом лесу. Именно здесь происходят разные чудеса и организовываются различные игры по методическому пособию или придумываются самостоятельно.

Понятно, что в рамках регламента выступления, рассказать обо всей работе невозможно, поэтому сегодня мы хотели бы представить вам некоторые ее направления.

Речевое развитие. Подготовка к обучению грамоте и обучение грамоте.

Особенно сложно этот раздел программы усваивают речевые дети. Сделать его продуктивным, интересным, легким в усвоении, помогают методические

и авторские сказки, а также вплетенные в них разнообразные речевые задачи.

К примеру: Волшебная полянка в Фиолетовом лесу всегда полна интересных жителей и гостей. Сегодняшний день не исключение. С самого утра Радужные гномики придумывают разные игры и испытания и приглашают всех желающих в них поучаствовать. А вот и гусеница Фифа, которая очень хочет победить. Но мы знаем, что она пока еще только учится и справиться самостоятельно с заданиями гномиков ей будет трудно. Хотели бы вы ей помочь? Итак:

1 задание: назови картинки определи какой звук повторяется в каждом слове. Звук «С»-согл., тверд., глух. Дается описание правильного артикулирования звука. Гномик по имени Селе хочет поиграть с вами в «**Звуковой коврик**» для этого нам понадобятся липкие ленты и разноцветные камешки. Построим звуковой коврик. Начало будет обозначено точкой. Теперь строим: четыре клетки вправо, четыре - вниз, четыре влево, четыре вверх. Приготовьте цветные камешки красного и желтого цвета и слушайте внимательно задание. Если в слове встречается звук «С» в середину клетки вы поставите красный камешек. Если этого звука нет - то желтый.

2 задание (гномик Зеле). На коврографе по кругу выставлены картинки. С помощью стрелочки необходимо двигаться по кругу и находить картинки в которых нет звука «С», обозначая их знаком отрицания.

3 задание (гномик Охле). Прежде чем преступить к выполнению этого задания ребенок должен выслушать инструкцию: в левом верхнем углу полянки нужно прикрепить картинки, которые начинаются со звука «С», в правом верхнем- картинки в которых звук «С» стоит в середине слова. Ну а в правом нижнем углу- все остальные картинки. Задание: определить место звука «С» в словах и обозначить его с помощью синего квадрата.

(На коврографе находятся три карманчика, которые выполняют роль схемы: начало, середина, конец). Ребенок прикрепляет картинку и с помощью синего квадрата обозначает место звука в слове). Ориентироваться в пространстве помогают соответствующие карточки.

4 задание (гномик). На коврографе выложены цветные камешки: четыре красных, три желтых, два синих, один белый. Ребенок определяет количество слогов в слове и раскладывает картинки в ряды под камешками.

5 задание (гномик) Ориентировка в пространстве и знание предлогов. Найти загаданную картинку двигаясь по подсказкам. Пример: найди картинку которая находится слева от слона, правее самолета, под осой, над собакой.

6 задание. Составление предложений, сказок, историй или рассказов с отобранными картинками меняя их очередность и количество.

Определенные трудности испытывают дети с ОНР с запоминанием букв. С целью их облегчения, в своей работе мы широко используем сказки (методические, придуманные самостоятельно и речевые сказки О. Соболевой), которые проигрываем с помощью разного материала на коврографе.

Предлагаем Вам Маленький пример работы сказки.

Въехал как-то в новый дом носорог! Квартира его находилась на 2 этаже. Как подняться? Трудно! В лифт носорог не помещается, а по ступенькам ему подниматься ох как нелегко! И решил он попасть домой через окно. Нашли приставную лестницу. Снова недоволен носорог: ступенек на ней многовато, не поднимусь! Николай Николаевич принес ножовку, отпилил лишние ступеньки и оставил только одну. Вот так. Наташа взяла нитку, привязала один конец к носорожьему рогу и потянула. И пошел за ней упрямый носорог. Поднялся наверх, в свою квартиру и больше никому не надоедал нытьем!

В лестнице с одной ступенькой все вдруг узнали букву ЭН! А читают ее как в слове носорог: «Н»- и все!

Для закрепления зрительного образа букв и их слияния в слоги, а в дальнейшем и в слова, еженедельно на своих занятиях по обучению грамоте мы используем замечательное пособие «Складушки». В котором сказочный герой Лопушок, вместе с дядей Славой Воскобовичем, рассказывает очень простую понятную ребенку историю, заканчивая ее стихотворной песенкой, включающей в себя пропевание прямых слогов.

Сливать эти слоги в слова и совершенствовать навыки чтения помогают нам кубики Воскобовича, вместе со сказочными героями- веселыми шутами: Арлекином, Орлекином, Урлекином и т.д..

Созданы они были после изучения Вячеславом Вадимовичем кубиков Зайцева и Никитина. Состоят они из теремков и непосредственно кубиков-сундучков. Кубик вкладываем в Теремок - получается слияние. Таким образом составляются слова, а помогают в этом сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаками.

Очень полезной для дошкольников, а особенно для детей с речевыми проблемами в период знакомства с буквами, является игра-головоломка "Конструктор букв". Она позволяет из элементов, своеобразных модулей (уголков, воротиков, стрелочек) сконструировать любую букву алфавита, выделяя и запоминая при этом характерные элементы букв. Элементы можно прикреплять на поле эластичным шнуром, можно выкладывать на столе, трансформируя одну букву в другую. Соответственно, совершенствуются все псих. процессы: внимание, память, мышление, развивается мелкая моторика, координация пальцев рук. Происходит тактильный и оптический анализ букв, предотвращая возникновение распространенных в настоящее время нарушений чтения и письма (дислексию и дисграфию). Второе название "Конструктора букв"- «Филькина грамота». Это очередная история из жизни обитателей волшебного Фиолетового леса, и одновременно инструкция к игре.

Для закрепления полученных знаний были созданы - "Игровизор" и приложение "Лабиринты букв". "Гуляя" маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, составляет слова. На каждую букву - свой лабиринт.

Читайки 1 и 2. Игры на развитие навыков чтения. Загибаем попеременно уголки, и получаем разные слова. На маленьком "пяточке" (области чтения) 4 слова, а всего в каждой игре их - больше сотни. "Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик" . Каждая из них позволяет написать более 20 слов... шнурком.

Все эти игры не просто учат, отрабатывают навыки и закрепляют умения, в каждой игре ребенок проживает вместе со сказочными персонажами различные сюжеты и события, а заодно незаметно для себя усваивает материал.