

# ОБЩЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ, 2012 ГОД

## Методика и педагогическая практика

*Губкина Виктория Яковлевна*

*Муниципальное дошкольное образовательное учреждение*

*Детский сад №97 «Незабудка»*

*г. Якутск Республика Саха (Якутия)*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО ИГРОВОГО МОДУЛЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ С ОНР

**Коммуникативный процесс** это целостность, которая охватывает как внутренние его механизмы, так и внешние проявления, доступные для восприятия и аналитического изучения. «Когда человек говорит или слушает речь, - отмечал Н.И. Жинкин, - работают не только определённые локусы коры головного мозга, артикуляция и слух, работает весь человек в целом... вся поза, мимика, жестикация говорящих между собой людей теснейшим образом связаны с содержанием и формой речи.»

В русле последних концепций дошкольного образования особое значение приобретает развитие у детей навыков положительного взаимодействия с окружающим как залога их благополучного развития. Научить ребёнка сообщать, передавать информацию своему собеседнику в процессе межличностного взаимодействия - сложная задача, особенно если она должна быть решена относительно детей, имеющих речевые трудности.

Формирование коммуникативных навыков речевого общения - это одна из важнейших сторон развития личности ребёнка, и может быть решена только в условиях комплексного подхода и занятий, основанных на игровых технологиях.



**Основной целью** использования многофункционального игрового модуля «Подушка Шептушка» является повышение эффективности работы по преодолению межличностного общения в непринуждённой игровой ситуации.

**Модуль** представляет собой подушку 50x70 с цветными карманами 15x15 (красного, жёлтого, синего, зелёного цвета), шнурками, косичкой, пуговицами, чётками. *Шнурки, пуговицы, косичка, чётки* предназначены для развития мелкой моторики рук. *Цветные кармашки* служат для развития внимания, мышления, тренировки слуховой и зрительной памяти, для вставки предметных или сюжетных картинок, иллюстраций, схем для составления описательных и сравнительных рассказов по различным лексическим темам, а также для выполнения грамматических заданий, развития словаря, речевого оформления суждений и умозаключений, готовности к звукобуквенному анализу и синтезу звукового состава речи и самооценки ответов.

**Методические рекомендации.** Игровой модуль «Подушка Шептушка» может быть использован для индивидуальной и подгрупповой работы с детьми младшего и старшего дошкольного возраста с разным уровнем речевого развития. Многофункциональность данного игрового модуля направлена на развитие сенсомоторных навыков, фонематического восприятия, произносительной стороны речи, слухового внимания, зрительного гнозиса, мелкой и артикуляционной моторики, способствует формированию лексико - грамматических категорий, обогащению словарного запаса, более разнообразному интонационно - мимическому оформлению речи и общему уровню коммуникативных навыков.

Для эмоционального поощрения и повышения мотивации ребёнка, после выполненных заданий, мы предлагаем использовать «оценку» и самооценку.

Модуль «Подушка Шептушка» адресован логопедам и воспитателям логопедических групп.



**Практическое применение** игрового модуля «Подушка Шептушка» организовано в нескольких играх.

### **Игра №1**

**Цель.** Учить образованию притяжательных прилагательных. Развивать мелкую моторику, зрительное и слуховое внимание, восприятие. Совершенствовать речевые и коммуникативные возможности.

Дети по считалочке выбирают ведущего. Игрок выбирает карман любого цвета (*например: красный, в кармане схема, показывает ведущему*). Ведущий объявляет игру «Вопрос - ответ» (*усвоение притяжательных прилагательных: чья голова? чьё туловище? чьи копыта? чей улей? чья семья? чьи иголки?*). Переворачивает «Подушку Шептушку» на другую сторону, находит карман (*красного цвета*), достаёт карточки и задаёт вопросы игроку, а игрок, за каждый правильный ответ, застёгивает пуговицу (*шесть вопросов, шесть пуговиц*).

### **Игра №2**

**Цель.** Формировать умение составлять сложноподчинённые предложения с союзом потому что. Активизировать словарный запас. Развивать связную речь, внимание, мышление, логику, сенсомоторные навыки.

Игроки меняются ролями. Игрок выбирает кармашек (*жёлтого цвета*).

Ведущий объявляет игру «Четвёртый лишний» (*составление сложноподчинённых предложений с союзом потому что*). Переворачивает подушку, находит карман (*жёлтого цвета*), достаёт карточки и показывает, а игрок называет лишний предмет и объясняет почему? Затем, ведущий предлагает игроку оценить самого себя: четкий, полный ответ – завязывает бантиком шнурок розового цвета, допустил незначительные ошибки – зелёный бантик, затруднялся ответить – синий бант.



### **Игра №3**

**Цель.** Учить устанавливать и описывать причинно - следственные связи, анализировать и делать выводы. Формировать связную речь. Развивать зрительный гнозис, мелкую моторику рук.

В кармашке синего цвета (*Схемы по установлению причинно – следственных связей*). Задание выполняется по аналогии. Ведущий просит игрока разложить карточки по порядку и объяснить последовательность. Правильно выполнив задание, игрок заплетает в косичку хвост зебры.

### **Игра №4**

**Цель.** Закреплять навыки выделения заданного звука в слове, определения места звука в слове, умения подбирать односложные слова. Совершенствовать речевые и коммуникативные возможности дошкольников.

В кармашке зелёного цвета - игра с прищепками «Умный гусёнок».

Одному ребёнку, логопед предлагает придумать слова со звуком «Л», а другому односложные слова, за правильный ответ, гусёнок благодарит (*щиплет пальчик*).

### **Игра №5**

**Цель.** Уточнять и расширять знания детей о временах года. Активизировать словарный запас. Развивать связную речь, внимание, мышление, логику. Формировать положительное отношение к природе.

В кармашках картинки деревьев (по сезонам). В синем - зимнее дерево, в жёлтом - осеннее дерево, в красном - весеннее, а в зелёном - летнее. Задание выполняется по аналогии. Игрок достаёт карточки, находит характерные признаки этого времени года и объясняет.



## **Игра №6**

**Цель.** Упражнять в подборе и употреблении в речи глаголов, имеющих одну форму, но разные смысловые оттенки.

В кармашке (*например: жёлтого цвета*) схема с глаголом «идёт». Задания выполняется по аналогии. Игрок подбирает к слову подходящие картинки (*например: «Трамвай идёт. Дождь идёт. Время идёт. Человек идёт»*).

**Таким образом,** использование многофункционального игрового модуля «Подушка Шептушка» в системе коррекционной работы помогает расширению детского лексикона, позволяет активизировать процесс овладения детьми грамматической стороной речи, разнообразить речевую практику, положительно отражается на точности выражения мыслей, влияет на понимание эмоциональных состояний. Ребёнок становится активным участником речевого общения.

