Основной формой воздействия на ребенка в дошкольных образовательных учреждениях компенсирующего вида являются организованные занятия, в которых ведущая роль принадлежит взрослым. Занятия проводятся учителем-дефектологом и воспитателями, которые составляют педагогический коллектив группы. Содержание занятий определяется программой.

Усвоение программного материала зависит от правильного выбора методов обучения. При этом каждый педагог должен помнить о возрастных особенностях детей, об отклонениях в развитии, характерных для той или иной категории проблемных детей. Необходимо применять такие методические приемы, которые привлекают внимание, заинтересовывают каждого ребенка. Проблемные дети пассивны и не проявляют желания активно действовать с предметами и игрушками. Взрослым необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности. Этой цели и служат дидактические игры.

Дидактическая игра — одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них — обучающая, которую преследует взрослый, а другая — игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ребенок, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели. Например, в игре «Что катится, что не катится» обучающая цель состоит в том, чтобы научить детей различать предметы по форме (куб и шар), обращая их внимание на свойства предметов. Перед детьми ставится только игровая задача — докатить предмет до определенной черты, показав при этом свою ловкость. Добиться цели может лишь тот ребенок, который научится различать куб и шар, поймет, что до черты докатится только шар. Следовательно, усвоение программного содержания становится условием достижения игровой цели.

Дидактическая игра — средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится на индивидуальных и групповых занятиях, как учителем-дефектологом, так и воспитателем. Кроме того, игра включается в музыкальные занятия, является одним из занимательных элементов на прогулке.

В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для проблемных детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен.

Ребенку для усвоения способов ориентировки в окружающем мире, для выделения и фиксирования свойств и отношений предметов, для понимания того или иного действия требуются многократные повторения. Дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально-положительного отношения к заданию.

Таким образом, особая роль дидактической игры в обучающем процессе определяется тем, что игра должна сделать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребенку получить собственный опыт.

При отборе дидактических игр мы прежде всего преследовали коррекционные цели и учитывали особенности развития проблемных детей раннего и дошкольного возраста.

При поступлении в дошкольные учреждения дети с отклонениями в развитии с трудом контактируют со взрослыми, не умеют общаться со сверстниками, не владеют способами усвоения общественного опыта. Если нормально развивающиеся дошкольники уже прекрасно действуют по подражанию, по образцу и по элементарной словесной инструкции, то проблемные дети должны научиться этому. Нами выделен особый раздел дидактических игр, который ранее в подобных пособиях не выделялся: игры, направленные на развитие сотрудничества со взрослым.

Большинство проблемных детей имеет нарушение или недоразвитие мелкой моторики и зрительно-двигательной координации.

**РАЗВИТИЕ** **ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ФУНШИИ РЕЧИ**

Развитие познавательной функции речи тесно связано с умственным воспитанием ребенка, с развитием его восприятия, мышления и деятельности. Для того чтобы передавать информацию, новые знания и сведения, слово должно раскрыть образ каждого предмета, его свойства, качества. Слово, сначала названное взрослым, а затем ребенком, должно быть осмыслено ребенком и вызывать в памяти соответствующие свойства предмета или его действия. При передаче новых знаний о незнакомых предметах или действиях необходимо познакомить детей со свойствами и отношениями предметов.

Передавая детям знания о знакомых им предметах, свойствах, действиях, явлениях, педагог тем самым заставляет их по-новому взглянуть на привычную действительность. Но и здесь также необходимо, чтобы за словом стояли конкретные представления.

Таким образом, познавательная функция непосредственно связана с развитием смысловой стороны речи, с расширением значения слова. Поэтому игры, должны быть направлены на развитие мышления, а также и на развитие познавательной функции речи.

**РАСШИРЕНИЕ, УТОЧНЕНИЕ И ОБОБШЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВА**

У детей с отклонениями в развитии слова пассивного и даже активного словаря зачастую имеют очень узкое или, напротив, слишком широкое, неточное значение. Разумеется, эти слова не могут служить средством передачи новых знаний ребенку. Не могут они также закреплять или актуализировать уже имеющиеся у ребенка знания. Поэтому над расширением и уточнением значения слов с проблемными детьми необходимо работать ежедневно и кропотливо. Игры проводят с детьми лишь на определенном уровне развития речи.

**Помоги животным**

Цель. Расширять и уточнять значения слов—названий животных и слов, связанных с образом жизни животных.

Оборудование. Трафареты с изображением животных, две большие картинки с изображением дома с забором, сарая, конуры, деревьев (на одном дереве — дупло для белки, под другим — кустик для зайца, под третьим — берлога для медведя).

Xод игры. (Проводится с группой.) Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат две крупные картинки: одна — с изображением леса, другая — с изображением деревенского дома с участком, сараем и конурой. В коробке у педагога находятся трафареты с изображением животных: домашних (козы, собаки, кошки) и диких (медведя, белки, ежа, зайца). Каждый ребенок берет из коробки один трафарет. Педагог предлагает детям рассмотреть, у кого какое животное, и по очереди назвать их. Затем говорит, что одни животные живут в лесу, другие — в доме, который построил им человек. Вот только они не могут вспомнить, кто где живет, и надо помочь им найти свой дом. Дети один за другим встают и помещают трафареты животных в лес или в дом (сарай, конуру). Если все сделано верно, педагог от имени животного благодарит ребенка; если же допущена ошибка, то животное проявляет беспокойство, зовет на помощь других детей. Потом все животные снова идут гулять, выходят из леса и из дома, т. е. возвращаются к детям (можно дать каждому ребенку другой трафарет). Педагог достает новые картинки и говорит, что у каждого зверя в лесу есть свой домик: у белки — дупло, у медведя — берлога. Дети рассматривают картинки. Все картинки с изображениями домиков педагог накладывает на изображение леса. Потом он рассматривает с детьми изображения домиков домашних животных: дом — у кошки, конура — у собаки, сарай — у козы. Предлагает детям вывести своих маленьких друзей поиграть, порезвиться. Все встают со стульев и разбегаются по комнате, держа трафареты животных. Педагог просит детей показать движения животных: зайка прыгает, медведь ходит вперевалку, топает, белочка прыгает, коза щиплет листочки, кошка моет мордочку. Одновременно они имитируют голоса животных — мяукают, лают, блеют, фыркают. Неожиданно педагог ударяет в бубен и говорит, что пошел дождь и надо всем животным быстро спрятаться в домики. Дети должны выполнить более сложную задачу — не только разделить животных на диких и домашних, но и правильно определить, где они живут: в берлоге, дупле, сарае и др. Дети расселяют животных в домики.

**Угадай, кто у меня**

Цель. Та же: учить рассказывать о тех животных, с которыми дети встречались и действовали в игре; опознавать их по

рассказу товарища.

Оборудование. Трафареты животных (медведь, заяц, белка, еж, коза, кошка, собака) по количеству детей, конверты так же.

Xод игры. По отношению к двум предыдущим данная игра

является итоговой и может проводится только после них. Дети сидят на своих местах за столами. Перед каждым лежит конверт с трафаретом животного. Педагог предлагает поиграть: надо угадать, какая фигурка лежит в конверте. Каждый смотрит в свою коробку, но никому не говорит, что он там увидел. Затем дает описание того животного, трафарет которого спрятан в конверте, но не называет это животное, а лишь указывает его особенности: где живет, чем питается. Остальные дети угадывают, кто это. Первым рассказывает педагог, заглядывая в свою коробку. Например: «У меня тут маленький, серенький, с длинным хвостом, с маленькими ушками, с усами, живет дома, пьет молоко, говорит «мяу». Кто это? » Дети по очереди рассказывают и о своих животных. В случае затруднения педагог задает вопросы: «Большое или маленькое животное? Какого цвета? Где живет? Что ест? Какой у него домик? » Ответы на эти вопросы и составляют тот объем представлений, который у ребенка существует за словом—названием животного.

По такому же принципу можно провести и другие игры, направленные на расширение и уточнение значения самых разных слов, например слов «кухня», «спальня». Детям предлагают распределить мебель по разным помещениям. Сначала оборудовать мебелью (плоскостными трафаретами) спальню детского сада и спальню квартиры: в спальне детского сада расставляются кроватки (не менее 5-6), маленькие стулья для одежды; а в спальне квартиры — две большие кровати, тумбочка, трюмо. Затем можно расставить мебель в комнате и кухне и т. п.

**Посмотри и назови**

Цель . Продолжать расширять и уточнять словарный запас детей; развивать связную речь.

Оборудование. Две большие карточки с изображением: на первой — женщина моет посуду, на второй — портниха шьет платье; маленькие картинки с изображением моркови, яблока, игрушки, сапог, штор, наволочки, мягкой игрушки, пальто.

Ход занятия. Педагог раздает детям конверты, в каждом — 2-3 картинки, затем на наборном полотне выставляет большие картинки и рассматривает их с детьми по очереди. Вначале рассматривает первую картинку — «Женщина моет посуду», спрашивает: «Что нарисовано?» Просит подобрать маленькие картинки, которые подходят к большой. Педагог уточняет: «Что делает тетя? Посмотрите на свои картинки и подумайте, что можно еще мыть?» Дети рассматривают свои картинки, выходят и вставляют их в наборное полотно около большой картинки. При этом они называют: «Девочка моет яблоко», «Дети моют игрушки» и т. д. Затем педагог рассматривает с детьми другую большую картинку. Каждый подбирает маленькие картинки к больной. Ребенок должен назвать, что можно еще шить: «Тетя шьет пальто», «Бабушка шьет шторы», «Тетя шьет наволочки» и т. д. Подводя итог, педагог просит детей повторить, что моют люди, что шьют.

**Магазин игрушек**

Цель. Закреплять представления детей об игрушках; учить рассказывать о предметах, узнавать их по словесному описанию; развивать связную речь.

Оборудование. Игрушки — мяч, лиса и др.

Ход занятия. Дети садятся полукругом перед столом, на котором находится полочка с игрушками. Педагог, обращаясь к детям, говорит: «У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек. Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать (рассказывать) ее. По вашему описанию продавец узнает игрушку и продаст вам».

Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку педагог, показывая, как надо выполнять правила игры: «Здравствуйте, я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети ». Продавец подает покупателю мяч. « Спасибо, какой красивый мяч!» — говорит покупатель. Далее продавец называет имя следующего покупателя. Тот подходит к продавцу и описывает игрушку, которую выбрал для докупки: «А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у нее длинный хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки». Продавец подает игрушку лису. Покупатель благодарит и садится на место.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочередно. Дети, «купившие» игрушки, играют затем с ними в групповой комнате или на прогулке.

Педагог приносит в магазин и такие игрушки, с которыми дети давно не играли, и игрушки-забавы (заводные игрушки).

**Скажи наоборот**

Цель. Продолжать расширять и уточнять словарный запас детей; развивать связную речь.

Xод игры. Педагог предлагает детям называть слова, которые обозначают обратное значение. Например: «Я говорю: большой, а ты ... *(маленький)»* и т.д. Предлагаются детям следующие слова: *холодный, старый, храбрый, широкий, темный, сладкий, далекий, низкий, чистый, хороший, сухой, грустный, горький, тяжелый.* Педагог дает возможность детям называть слова по очереди, при этом несколько раз называет одно и то же слово разным детям.

**Назови слово**

Цель. Продолжать расширять словарный запас.

Оборудование. Разные предметы — яблоки, книги и др.

Xод игры. Педагог предлагает детям подбирать разные слова к определенному предмету, который он покажет: «Яблоко. Какое оно бывает? » При затруднении педагог говорит: « Круглое. А по цвету? А по вкусу?» Далее детям предлагается рассмотреть разные яблоки. Затем предметы убираются, и дети должны еще раз назвать разные признаки яблока: «Круглое, красное, зеленое, желтое, вкусное, сладкое, кислое, сочное».

Игру можно проводить повторно, включая в нее разные предметы.

ДОКЛАД

К МЕТОДИЧЕСКОМУ ОБЪЕДИНЕНИЮ

ТЕМА: **« Игры и упражнения по развитию познавательной функции речи с двигательным сопровождением».**

Подготовила:

Кавкаева А.Н.

2010г.