**Консультация учителя-логопеда**

 **Высшей категории**

**Погореловой Л.С.**

**Г. Буденновск**

**«Игровые технологии в коррекции звукопроизношения у дошкольников»**

Сегодня в педагогический лексикон вошло понятие **«педагогические технологии»**. Существуют разные взгляды на раскрытие его значения.

**Технология** - это совокупность приемов, которые применяются в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

**Педагогическая технология** - это содержательная техника реализации учебного процесса (В. Беспалько)

**Педагогическая технология** - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор форм, методов, приемов обучения, средств воспитания; она является организационно-методическим инструментарием педагогического процесса.

Современное **традиционное обучение** подразумевает использование определенных общеизвестных классических **технологий в специальном образовании**. Модернизация системы образования связывается, в первую очередь, с введением в образовательную среду **инновационных технологий**, целью которых является формирование активной творческой личности, способной к самостоятельному решению проблем. **Новация** - это само средство, а **инновация** - процесс его усвоения. *Сущность инновационной деятельности заключается в обновлении педагогического процесса, внесении новообразований в традиционную систему.*

В **спецобразовании** все чаще активно используются, преобразуются и разрабатываются современные **коррекционно-развивающие технологии**, комплексное применение которых позволяет получить положительные результаты в обучении, коррекции и развитии детей с ограниченными возможностями. **Игровые технологии** рассматриваются как целостное образование, охватывающее определенную часть процесса обучения, объединенное общим сюжетом, содержанием и персонажем. **Игровой сюжет** развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс и усвоить учебный материал детям. Все игровые технологии направлены на оптимизацию процесса обучения. **Игра имеет важные функции**:

- функции социализации, коммуникации и самореализации;

- функция получения представлений об окружающем;

- психотерапевтическая функция;

- диагностическая функция;

- коррекционная функция и др.

**1. ЛЕГО - педагогика** - новейшее направление в современном образовательно-коррекционном процессе. ЛЕГО - технология заслуженно названа инновационной, т. к. является **многофункциональной**, имеет такие хорошие **технические характеристики** как безопасность, прочность, привлекательность. ЛЕГО - конструирование направлено на **повышение чувства психологического успеха**, что доказывает психотерапевтическую значимость данного вида конструктивно-игровой деятельности. Неоспоримо и **удобство в применении ЛЕГО ДАКТА**. Конструктор можно использовать на полу и на столе, применять на уроке, в игре, на занятии и не бояться, при этом, его сломать. Важно уметь использовать игровые приемы **ЛЕГО на коррекционных занятиях**, т. к. работа с этим конструктором значительно повышает мотивацию у детей, учит созидать, активизирует речь, развивает оптико-моторную координацию. Вот некоторые примеры использования ЛЕГО на логопедических занятиях по коррекции звукопроизношения:

- конструирование игровых моделей положения языка при выполнении артикуляционной гимнастики («лопаточка», «чашечка», «грибок») ;

- конструирование определенной буквы, при ее изучении, при автоматизации соответствующего звука;

- конструирование игрушек для игр-звукоподражаний (Л-кораблик, Р - машинка, Ш- змейки, Г-гуси, К- пистолетик, Т- молоток) ;

- дифференциация звуков по твердости-мягкости (конструирование синего и зеленого роботов для раскладывания перед ними картинок) ;

- при помощи ЛЕГО - конструктора можно моделировать звуки, слоги и схемы слов при формировании звукового анализа и синтеза;

- составление схемы предложения в виде паровозика с длинными и короткими вагончиками (предлогами) .

- отрабатывая темы словаря, можно предложить детям сконструировать фигурки предложенных предметов (мебель, транспорт) или живых существ. Объемные изображения активизируют фразовую речь, способствуют вербальному творчеству;

- использование кубиков Лего как подставки под картинки.

С применением Лего-технологии важно отметить повышение мотивации детей на занятии по коррекции звукопроизношения в связи с соблюдением принципа гендерности в обучении.

**2. Технология использования самодельных кукол** в коррекционно-воспитательном процессе интересна, необычна и оригинальна. Игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, иной раз, требует для себя новую игрушку. Большая часть самодельных игрушек - это так называемые образные куклы, отражающие условно обобщенные образы реальной действительности или сказочные фантастические образы. При помощи дидактической куклы всегда легче сформировать внутреннюю мотивацию и познавательный интерес ребенка к учебной деятельности, требующей усидчивости и внимания и превратить кропотливый труд в маленький праздник общения с необыкновенным гостем. Куклы помогают сформировать определенный стиль общения между логопедом и ребенком через игру-сказку. Кукла может предложить задание, загадать загадку, участвовать в диалоге, подвести итог и т. д.

**а) Куклы-буквы.** Игрушки сшиты из ткани и набиты синтепоном. Образ живого существа создается при помощи пришитых головы и ног. При постановке и автоматизации любого из звуков, соответствующий герой может сообщать тему занятия, предложить игру-звукоподражание, погладить ребенка по руке, по щеке, позвать к зеркалу, закрепляя положительный эмоциональный настрой. Создавая игровые ситуации, кукла-буква может попросить подобрать для нее опр. картинки, определить ее место в слове. Кукла-буква балуясь, может произносить свой звук неверно и предложить ребятам произнести слово правильно.

**б) Забавная варежка.** Куклу-варежку можно изготовить из ткани, либо использовать готовые гольфы. Нарисовать две лицевые части головы (диаметр 10 см) с изображением артикуляции губ двух противоположных звуков (с-ш; з-ж; о-у; и-ы). Логопед предлагает ребенку слова по теме дифференциации звуков, а ребенок, сгибая и разгибая пальцы ладони, показывает подходящую артикуляцию куклы-варежки (с-ш, з-ж, либо поворачивает ладонь внутренней или наружной стороной (о-у, и-ы) лицом к логопеду.

**в) Кукла Бяка-Закаляка.** Мягкая игрушка с озорным лицом любит баловаться, давать задания, создавать трудноразрешимые ситуации, хвастаться. В ее руках резиновый ластик, чтобы подтирать детали контурных изображений предметов и букв, а карандаш для того, чтобы «закалякивать», заштриховывать, зачерчивать и дорисовывать детали в заданиях.

Такую куклу особенно удобно использовать для заданий, направленных на профилактику оптической дисграфии.

**г) Образная самодельная кукла «Бабушка».** Рост-150см. Каркас куклы -деревянная палка крестом. Одежда - кофта, юбка, фартук. Педагог вставляет свои ступни в тапочки, руками держит каркас - кукла движется, поворачивается, наклоняет голову.

Использование куклы на занятиях:

- сюрпризный момент;

- исправление бабушкиных звуковых и грамматических ошибок;

- составление описательного рассказа о Бабушке-кукле и о своей родной бабушке. ;

- контроль звукопроизношения во время пересказов предложенных бабушкой рассказов и сказок;

- повторение скороговорок и отгадывание загадок.

3. Игровые технологии в логопедии включают огромное количество занимательных **дидактических игр, необходимых для коррекции звукопроизношения**, которые могут применяться вариативно, т. к. разработаны для многоцелевого использования в процессе коррекционного обучения и становления правильной речи дошкольников.

Интересные методические находки связаны с применением игр на основе обыкновенных кубиков. ***Серия игр в проекте «Кубигород»*** позволяет реализовать идею многофункционального дидактического комплекса.

Предложенные игры с кубом предполагают в качестве основной цели автоматизацию заданных звуков в игре.

**а) Куб с символами, обозначающими гласные звуки** «а, о, у, и, ы, э». Дети подбрасывают куб и произносят слово на заданный на верхней грани куба звук - символ.

**б) Куб «Фигуры»** На гранях куба изображены геометрические фигуры разных цветов. Подбрасывая куб, ребенок называет фигуру и соответствующий ей по форме предмет (квад**р**атная скате**р**ть, к**р**углый ша**р**, п**р**ямоугольная две**р**ь, т**р**еугольное печенье)

Цели:

- закрепление представлений о цвете и форме;

- автоматизация звука «Р» в словосочетаниях;

- упражнение в согласовании им. прилагательного с им. сущ.

**в) Куб «Столько - сколько».** На гранях куба разное количество кружков (1-6) .

Дети называют картинку с заданным звуком столько раз, сколько кружков на верхней грани куба.

**г) Куб «Кто скорей? »** На гранях кубов картинки на опр. заданный звук. Соревнующиеся дети одновременно подбрасывают свои кубики и называют верхние картинки. Выигрывает тот, кто первым назовет все 6 картинок.

**д) Куб «Слоги»** На гранях куба слоги с заданной буквой (С, СО, СА, СУ) Ребенок читает слог и называет слово на данный слог, либо подбирает картинки на столе.

Повышение активности ребенка посредством включения его в игровую ситуацию, формирование игровой мотивации, способствующей развитию самоконтроля, обеспечивают оптимальность коррекционного процесса и, как следствие, сокращение продолжительности процесса автоматизации.

Кроме того результаты игровой организации логопедических занятий убеждают в том, что в ходе занятий с использованием игры создаются благоприятные условия для речевого общения детей, для активизации и развития их речи. Игровая деятельность является мощным фактором развития речевого мышления ребенка с нарушением речи. Игра создает такие ситуации, в которых условия усвоения речи гораздо более разнообразны и поэтому более эффективны. В ходе игр развивается не только внешняя, но и смысловая сторона речи, происходит обогащение слова, расширение его значения, вследствие чего оно приобретает большую мобильность.

Важно то, что направлена такая организация работы не только на коррекцию звукопроизношения, но и на формирование связной речи и лексико-грамматических ее компонентов, на развитие психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения, зрительно-моторных координаций, мелкой моторики пальцев рук, т. е. всего того, что необходимо для полноценной подготовки дошкольников к обучению в школе.

В результате не только сокращаются сроки коррекции произносительных дефектов, но и заметно повышается уровень речевой готовности к школе детей 6-7 лет.

**Игровая организация деятельности дошкольника сокращает сроки коррекции произносительных дефектов у детей. Ведь, не зря говорят, что когда учиться легко, учиться хочется.**

**Литература:**

1. Лусс Т. В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО: Пособие для педагогов-дефектологов. М., 2003

2. Инновации - в логопедическую практику. Составитель О. Е. Громова

Методическое пособие для дошкольных образовательных учреждений.

Линка-Пресс, М., 2008