Использование инновационных технологий в коррекции речевых нарушений при реализации ФГТ

 На современном этапе развития дошкольного образования в соответствии с федеральными государственными требованиями к развитию детей меняется цель образовательной работы – вместо набора ЗУНов предлагается формировать новые качества ребенка (физические, личностные, интеллектуальные).

Использование технологии ТРИЗ – РТВ в работе с дошкольниками с нарушениями речи позволяет решать проблему обновления дошкольного образования с точки зрения ключевых компетентностей у дошкольников. В рамках ключевых компетентностей особое значение имеет способность детей осуществлять коммуникации. Способность осуществлять коммуникации очень ценное образование, которое позволит ребенку успешно обучаться в школе и адаптироваться к жизни в будущем.

Основной контингент логопедической группы составляют дети с ОНР.

 Общее недоразвитие речи - (ОНР) у детей с нормальным слухом и сохранным интеллектом представляет собой нару­шение, охватывающее как фонетико-фонематическую, так и лексико-грамматическую системы языка.

 У детей с ОНР также нарушена связная речь, связное речевое высказывание отличается отсутствием чёткости, последовательности изложения, в нём отражается внешняя сторона явлений и не учитываются их существенные признаки, причинно-следственные отношения.

 У таких детей очень трудно бывает удержать их внимание, побудить интерес к занятию, добиться, чтобы усвоенный материал сохранился надолго в памяти, развивать мышление. Поэтому работа с данными детьми заставляет искать те формы, которыми можно облегчить детскую деятельность, сделать процесс более интересным и полезным.

 С целью преодоления речевых нарушений мы используем технологию ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач).

 ТРИЗ способствует:

- формированию творческих способностей детей на основе развития активных форм мышления в единстве с творческим воображением;

- создаёт предпосылки для системного видения мира и его творческого преобразования;

- предусматривает развитие у детей фантазии.

 Методы ТРИЗа: метод противоречий, мозговой штурм, метод проб и ошибок, идеальный конечный результат, морфологический анализ, метод фокальных объектов, моделирование маленькими человечками, системный оператор.

 Для данной категории детей, учитывая их особенности (особенности внимания, памяти, мышления и т.д.) нами используются адаптированные игровые приёмы ТРИЗ . Значение игровых приёмов ТРИЗ в практике несомненно высоко: это средство воспитания, обучения и развития детей, диагностика и познание ребёнка, средство коррекции воспитанников, и что самое главное: ребёнок не утомляется, длительное время держит интерес, в игре он активен.

**Игра «Пять волшебников»**
Цель: активизация словаря по данной теме.

Например, лексическая тема: «Овощи» , волшебники -это глаз, нос, рот, рука и ухо.
Логопед предлагает детям рассмотреть помидор и задаёт детям вопрос: «Что о нём скажет каждый волшебник?» Например, волшебник глаз скажет, что он красный, волшебник нос скажет, что он вкусно пахнет, волшебник рот скажет какой он на вкус, волшебник рука скажет, что он твёрдый, а бывает и мягкий, волшебник ухо скажет, что он тихий и его неслышно, он не пищит, не свистит, не шумит.

**Игра «Угадай картинку»**

Цель: учить выделять центр, сторону, угол доски; учить ориентироваться на вертикальной поверхности; активизировать словарь: центр, выше, ниже, правее, левее; учить классифицировать объекты.
Логопед прикрепляет на доске картинки с изображением объектов (количество подбирается согласно возраста) и загадывает одну из них. Детям предлагается отгадать загаданную картинку с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только «да» и « нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.

**Игра « Пинг-понг»**

Цель: упражнять в подборе слов-антонимов.

Логопед называет слово-определение, а ребенок говорит противоположное по значению (холодный - горячий, чистый - грязный).

Игра «Перевертыш»

Цель: учить объяснять любое событие с точки зрения хорошо-плохо.

Логопед называет какое-либо событие и спрашивает ребенка, почему это хорошо и почему бывает плохо.

 **Круги Луллия**

*Используется четыре типа заданий:*

***1 тип: найди реальное сочетание*.** При объединении картинок под стрелкой формируется реальная картина мира. Составляются предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делаются выводы.

***2 тип: объясни необычное сочетание*.** При раскручивании кругов рассматривается случайное соединение объектов и как можно более достоверно объясняется необычность их взаимодействия.

***3 тип: придумай фантастическую историю или сказку*.** При раскручивании кругов рассматривается случайное совпадение объектов, которое служит основой для фантазирования.

***4 тип: реши проблему*.** В фантастических сказках с героями происходят разные истории, необходимо формулировать проблемы, предлагается выдвигать идеи по их решению.

Данное пособие позволяет решать задачи по развитию связной речи у детей с ОНР всех четырех уровней (от первого до четвертого).

 Игры по технологии ТРИЗ также используются на занятиях по коррекции звукопроизношения.

Предлагаемые приемы работы по использованию ТРИЗ в коррекции речевых нарушений позволяет автоматизировать звуки в речи, существенно пополнить активный словарь и повысить содержательность, логичность, точность и оригинальность высказывания детей, совершенствуя при этом такие ценные для ребенка психические процессы, как мышление, речь, внимание, память, воображение, способность к творчеству.

Автоматизация поставленного звука в речи  у детей с ОНР занимает более длительное время. И сочетание коррекции произношения с помощью творческих игр решает сразу несколько задач, как и закрепление звука, так и развития мышления, фантазии.

**Игра «По кругу»**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с отрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становиться обладатель наибольшего количества картинок.

**Игра «Паровоз»**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

Логопед раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет  рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку,  прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет,  почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

**Игра «Необычные загадки»**

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав *Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - … лошадка.

загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

Использование элементов ТРИЗ технологии повышает интерес к занятию, дает возможность к развития творчества каждого ребенка, проявления интеллектуальной  инициативы.

Недопустимость недоброжелательной оценки творческих попыток исключает страх перед новым, неизвестным, позволяет сформировать инициативность, познавательную активность, развивать воображение.

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития речи дает несомненные преимущества:

* в активизации познавательной деятельности детей;
* в создании мотивационных установок на проявление творчества;
* в создании условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
* повышает эффективность овладения всеми языковыми средствами;
* формирует осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;
* развивает гибкость аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.
* дает возможность закрепить звуки в речи различными способами;

**Список используемой литературы:**

1. Гин С.И.  Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. Минск, 2007.
2. *Корзун А. В.*Веселая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольника­ми. Мн., 2000.
3. Лалаева Р.И. Нарушения речи и их коррекция у детей с задержкой психического развития / Р.И. Лалаева, Н.В. Серебрякова, С.В. Зорина. Москва, 2004.
4. Лебедева И.Л.  Трудный звук, ты наш друг! Практическое пособие для логопедов, воспитателей и родителей. -М.: Вента-граф, 2005.
5. Методика психолого-педагогического обследования дошкольников с задержкой психического развития. Под ред. Н.В. Новоторцевой, Ярославль, 2008.
6. Мурашковска И.Н., Валюмс Н.П. Катринка без запинки  /методика рассказа по картине/. - Спб.: Из-во ТОО ”ТРИЗ-ШАНС”, 1995.
7. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н.  Технология развития связной речи дошкольников (методическая разработка), 2004.