

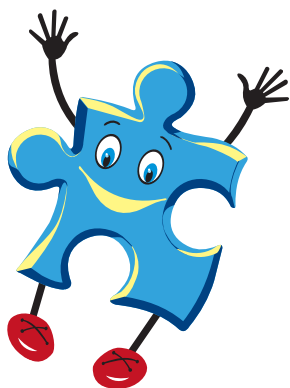
Н. Галкина,
учитель-логопед высшей категории,
д/с «Колокольчик», г. Ноябрьск



КОРРЕКЦИОННЫЕ ИГРЫ

Игра в слова

Как загораются глаза у малышей, какое нетерпеливое ожидание чего-то приятного и радостного светится в них, когда мы говорим: «А сейчас мы с вами, ребята, поиграем в одну интересную игру!» Здесь даже не нужно быть тонким психологом, чтобы понять, какое особое место занимает игра в жизни ребёнка.



Психологической основой игры является господство чувств в душе ребёнка, свобода их выражения, искренние смех, слёзы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребёнка, которая ищет выражения как в физической, психической, так и в речевой сферах.

Игра не предъявляет ребёнку требований, которые он не мог бы выполнить, но вместе с тем, она предполагает от него всегда некоторого напряжения сил, которое связано с бодрым, жизнерадостным самочувствием. А бодрость и радость — это уже залог здоровья. Дошкольников можно образно сравнить с птицей, — у них, как и у птиц «растут крылья». Как известно, крылья состоят из множества больших и малых перьев. Ребёнок богат такими крупными «несущими перьями» своих крыльев, как интеллект, творческие способности, физическое здоровье. Их подкрепляют память, внимание, восприятие, мышление, речь, ощущения, воображения, наблюдательность, реактивность и т.д.

Дети, имеющие тяжёлые нарушения речи, в большинстве случаев интеллектуально здоровы, и как будто бы потребности в игре такие же, как и у их сверстников, но вместе с тем они отличаются от них. Наличие речевого дефекта приводит к изменениям в психической сфере, а именно: к появлению таких черт, как повышенная раздражительность, возбудимость, замкнутость, депрессивные состояния, негативизм, заторможенность, апатичность, психическая истощаемость.

Игровые приёмы помогают гармонизировать состояние таких детей.

1. При проведении игры логопеду необходимо учитывать возможные особенности поведения детей с различными речевыми расстройствами.
2. Логопеду необходимо широко использовать игры в коррекционной работе, при этом следует помнить об их значимости в целом, как средства физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания детей.

Необходимо составлять и систематизировать дидактические игры и упражнения, направленные на совершенствование ориентировки ребёнка в окружающем мире и формировании словаря. Желательно, чтобы эти игры сочетались с обучением детей действиям замещения, когда выделяемый признак обследуемого предмета обозначается каким-либо символом. Так, например, слова, обозначающие «живые» предметы, графически обозначаются **зелёным квадратом**, а «не живые» предметы — **красным кругом**. Слова, обозначающие **действие предмета**, графически обозначаются **синим прямоугольником**. Слова, обозначающие **признак предмета** обозначаются **жёлтым треугольником**. Упражнения в подборе таких символов необходимо проводить до полного усвоения детьми действий замещения. От объекта к слову и от слова к объекту — два взаимосвязанных подхода, которые использовались при составлении данных дидактических игр. Для пра-



вильного и своевременного включения речи в процесс общения выделяем три основные группы игр:

Первая группа — игры по ознакомлению с предметом, относящиеся к разделу **«Слова-предметы»**, представленные под названием: **«Что это? Кто это?»** Правильное соединение слова с тем, что оно обозначает, не только закрепляет в сознании ребёнка образ предмета, образное представление о нём, но и даёт возможность вызвать данный предмет в памяти ребёнка, что способствует формированию произвольного вида памяти, зрительного восприятия и концентрации внимания. Кроме того игры и игровые приёмы предполагают практическое ознакомление и использование в речи детей существительных.

Вторая группа — это игры, относящиеся к разделу **«Слова-признаки»**, представленные под названием: **«Какой? Какая? Какое? Какие?»**. Их цель — расширение словаря детей. Внимание акцентируется на смысловую сочетаемость слов, на обозначение словом признака предмета. Данные игры дают возможность закрепить понятия «цвет», «форма», «качество», расширить пассивный и активный словарь за счёт словосочетаний, которые отрабатываются в ходе игровых упражнений и входят в речь, как определённая модель. Наблюдение за детьми в процессе игры показали, что им легче даются к запоминанию словосочетания, чем отдельные существительные. Это объясняется тем, что введение признака при обозначении предмета делает образ предмета ярче, тем самым облегчает узнавание и понимание слова, что способствует формированию простых структур предложения.

Третья группа — это игры, относящиеся к разделу **«Слова-действия»**, представленные под названием: **«Что делает? Что**

делают?». Они ставят своей целью развитие зрительного и слухового внимания детей, учат определять слова, обозначающие действия, и выполнять определённые действия. Поэтому основная задача данных игр заключается в пополнении пассивного словаря глаголами, которые умеет узнавать и понимать ребёнок, соотносить слова и действия.

Итак, все перечисленные группы *дидактических игр*, способствуют овладению детьми сенсорными эталонами и способами ориентировки на листе бумаги, собственно речевым аппаратом, а также в непроизвольной форме дают представление о том, как изменять слова по родам и числам.

Каждая игра из этих групп построена таким образом, что ребёнок может по заданию ответить целым предложением или одним словом. В случае невозможности словесного ответа можно удовлетвориться показом соответствующей картинки.

Чем ближе ребёнок знакомится с предметами и явлениями окружающей действительности, чем глубже его заинтересованность, тем быстрее образуется у него связь слов с предметами и признаками. Интерес способствует усвоению новых знаний и их закреплению через слово. Поэтому *логопедам* необходимо поддерживать совместно с воспитателями и родителями интерес к содержанию как в организованных, так и в неорганизованных видах деятельности с детьми, обращать внимание на словарную работу, развивать ситуативную речь детей, т.е. совмещать коррекционные задачи с общеразвивающими, используя игровую деятельность. ●

