

Бурачевская Ольга Владимировна

заведующая отделением

коррекционной педагогики

и специальной психологии

Многопрофильное гуманитарное учреждение

«Центр инновационного обучения

и развития «Логос»

г. Минск, Республика Беларусь

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРИЕМЫ И МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЫ РЕЧИ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЯМИ РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ

Аннотация: в данной статье рассматриваются информационно-коммуникативные технологии как средство коррекционно-развивающей работы. Освещаются интерактивные приемы и методы работы с детьми дошкольного и младшего школьного возрастов. Автором описываются интерактивные игры, направленные на развитие лексико-грамматической базы речи.

Ключевые слова: информационно-коммуникативные технологии, интерактивные игры, приемы и методы, компьютерные игры, лексико-грамматическая сторона речи, грамматические категории, навыки словообразования, словоизменения, дети с особенностями психофизического развития, дети с нарушениями речи.

Интерактивная игра – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития и самореализации участников учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры способствуют развитию и стимулированию деятельности детей с особенностями психофизического развития (ОПФР). Интерактивные игры способствуют ускорению темпа реакции и одновременно дают возможность выражать свои негативные и положительные эмоции. При реализации игровых приёмов, развивающие, обучающие и воспитывающие

тельные задачи ставятся перед обучающимися в игровой форме. Так в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, когда успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Место и роль игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр [3]. Большинству интерактивных игр присуще как свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка, так и творческий, импровизационный, активный характер этой деятельности, предполагающая эмоциональную приподнятость деятельности и соперничество, а также наличие прямых и косвенных правил [1].

Использование интерактивных приемов развития лексико-грамматической базы речи способствует *развитию словаря* (активизации и обогащению словаря; формированию навыков описания предметов и особенностей их строения, называния действий, называния признаков по нескольким параметрам: форма, цвет, размер или внешний вид, окрас, повадки) и *формированию грамматических представлений* (формированию навыков словоизменения (освоение категорий числа, рода, падежа) и навыков словообразования (употребление уменьшительного суффикса, глагольных приставок, образование относительных и притяжательных прилагательных); употребление предлогов; составления предложений разной структуры с постепенным усложнением).

В ходе коррекционно-развивающих занятий можно использовать *интерактивные компьютерные игры*. Демонстрация объемных изображений в движении и других двигающихся картинок удобный и эффективный способ предоставить информацию об окружающем пространстве, пространственных отношениях, что гораздо труднее сделать на картинном материале, т.к. плоское, статическое изображение на картинке не дает возможности ребенку точно соотнести выделенные признаки с его смысловым содержанием. Сочетание динамики, звука, красочного изображения значительно улучшает восприятие информации детьми дошкольного возраста. Посредством интерактивных игр осуществляется визуали-

зация акустических компонентов речи, которая обеспечивает незаметный для ребёнка переход от игровой деятельности к коррекционно-развивающей и образовательной. Правильный ответ на вопрос в интерактивных играх вознаграждается веселой музыкой и сюрпризными моментами, что формирует положительное отношение как к занятиям, так и речевой деятельности в целом. Также за счёт повышенного интереса к занятиям обеспечивается более быстрый перевод изучаемого материала в долговременную память, развитие познавательной активности, внимания, зрительно-моторной координации [2; 3].

Интерактивный педагогический портал «Мерсибо» представляет ряд игр, направленных на развитие лексико-грамматической базы речи [4]. На активизацию и обогащение словаря, формирование простейших звукоподражаний направлены игры «Домашние животные» и «Дикие животные». Данные игры не только помогают закрепить понятия о том, как «разговаривают» животные, но и позволяют обсудить их детенышей, особенности строения и повадки животных, а также составить описательный рассказ по сюжетной картине. Запомнить название и местоположение основных частей тела человека помогает игра «Комариная школа», в которой, выполняя задания Учителя-Комара, закрепляются представления о строении человека, названии частей тела, лица и конечностей.

Игры «Бежит-лежит», «Кто что делает», «В гостях у жучков» позволяют формировать умение называть действия героев, увеличивать глагольный словарь, употреблять в речи слова-действия. Расширению и активизации словаря посвящен целый ряд интерактивных игр. Отдельный интерес представляют игры, направленные на обобщение, группировку по общим признакам, классификацию. Игра «Танцы с папуасами» позволяет активизировать предметный словарь, актуализировать назначения предметов. Научиться обобщать, усвоить общий признак для группы предметов, выделять из группы похожих предметов только предметы с заданным признаком позволяет игра «Сорока-белобока». Закрепить навыки обобщения, расширить словарный запас, сравнивая картинки и выделяя ту, которая не подходит по смыслу, помогает игра «Кто лишний?».

Научится определять профессии по различным признакам и описывать их самостоятельно, по внешнему виду персонажа определять его профессию, подбирать необходимый рабочий инструмент, познакомится с местом работы, позволяет ряд игр «Угадай профессию», «Рабочий инструмент», «Такси вызывали?». Даные игры помогают закрепить и расширить представления детей о профессиях, расширить и обогатить словарный запас.

Отдельного внимания заслуживают игры, направленные на формирование грамматических представлений – навыков словоизменения и словообразования. Примером такой игры является игра «На рынке». Данная интерактивная игра – прекрасная база не только для коррекционно-развивающей работы, но и диагностики грамматического строя речи. Целью игры является формирование умений употреблять существительные единственного и множественного числа в косвенных падежах, согласовывать числительные «один», «три», «пять» с существительными. Широкий словарный диапазон позволяет закрепить грамматические категории, как детей дошкольного возраста, так и младших школьников. Раскладывая слова-диски по свинкам-копилкам, формируется умение согласовывать существительные с притяжательными местоимениями «мой», «моя», «мое» в игре «Дискотека». А интерактивная игра «Удар-гол» позволяет в непринужденной форме отрабатывать умение согласовывать местоимения третьего лица с глаголами, опираясь на род глагола прошедшего времени (рис. 2). Интерактивная игра «Гудвин» позволяет подбирать слова-антонимы к глаголам, прилагательным, существительным. Выбрав желаемую категорию слов, ребенок, услышав слово, переносит его в «Машину предсказаний», находит к нему слово с противоположным значением и проверяет ответ. Формированию сложных, для детей с речевыми нарушениями, умений образовывать притяжательные прилагательные, посвящены игры «По домам!», «Потерянный хвост». В данных играх дети не только находят жилища животных и потерянные хвосты, но и совершенствуют навыки словообразования.

Расширению словарного запаса способствует игра «Загадки лесовичка», целью которой является отгадывание загадок, при этом Лесовичок загадывает

сразу три загадки, отгадав которые, необходимо найти картинку-отгадку одинаковую для двух из них. Познакомить детей с многообразными ролями, которые выполняют люди в различных жизненных ситуациях, помогает *интерактивная игра «Наши превращения»*. Слушая историю гражданина Кулебякина, дети подбирают правильное название для определения его жизненных ролей, что значительно расширяет словарный запас дошкольников и младших школьников. Научится подбирать родственные (однокоренные) слова позволяет *игра «Чипсики»*, в которой, выбирая растение в огороде, в машину для производства чипсов, ребенок отправляет только клубни с однокоренными словами.

На закрепление предлогов в речи направлена *игра «Кто за кем?»*. Герои каждого сюжета стоят в заданном порядке. Каждый следующий персонаж появляется по щелчку мыши. Ребенок должен четко называть, кто за кем, от кого, перед кем и т. д. В ходе игры можно повторить сказки про репку, бременских музыкантов, кощяя и др. Игра хорошо развивает словарный запас и позволяет закрепить правильное употребление предлогов в речи. *Игра «Рюкзак туриста»* позволяет научить детей понимать и правильно употреблять предлоги в речи. Весёлый турист собирает в рюкзак различные предметы. Ребёнок, выполняя его инструкции – кладет предметы за шкаф, под стол, достает из рюкзака, при этом не только выполняет указание, но и произносит вслух, куда он кладет предмет, правильно употребив предлог. *Игра «Королевский указ»* разработана для младших школьников, однако может быть использована в работе с дошкольниками, особенно теми, которые умеют читать. Цель данной игры – проанализировать состав предложения и вставить пропущенные предлоги. Послушав королевский указ, ребенок должен понять, где должен стоять предлог, затем, выбрав предлог из нескольких вариантов, вставить на место.

Таким образом, одним из самых эффективных средств пробуждения живого интереса к коррекционно-развивающему и образовательному процессу является *дидактическая интерактивная игра*. Потребность в игре необходимо направлять на решение конкретных учебно-воспитательных задач. Дидактические интерактивные игры как для детей с ОПФР в целом, так и для детей с нарушениями

речи в частности должны быть продуманы, подготовлены и, при необходимости, адаптированы педагогом, иначе они будут утомительными и недоступными детям. Правила игры должны быть краткими и понятными. Эффективность такой игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате. Результативность дидактических интерактивных игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Список литературы

1. Антипина Л.А. Использование компьютерной технологии в дошкольном учреждении [Текст] // Мультимедиа технологии в современном образовании: Мат. I Всеросс. научно-метод. конф. (г. Петрозаводск, август 2012 г.). – Петрозаводск, 2012. – С. 13–15.
2. Бурачевская О.В. Интерактивные компьютерные игры как средство развития пространственных представлений у дошкольников с общим недоразвитием речи [Текст] / О.В.Бурачевская // Педагогическое мастерство: Материалы VI междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2015 г.). – М.: Буки-Веди, 2015. – С. 137–140.
3. Бурачевская О.В. Интерактивные приемы развития лексико-грамматической базы речи у детей дошкольного возраста [Текст] // Актуальные задачи педагогики: Материалы VII междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2016 г.). – Чита: Молодой ученый, 2016. – С. 113–117.
4. Игры и упражнения // Интерактивный педагогический портал «Мерсибо» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://mersibo.ru/voxflex> (дата обращения: 8.02.2016).