

Васильева Юлия Вячеславовна

учитель-логопед

Раковец Елена Павловна

учитель-логопед

ГБДОУ «Д/С КВ №25»

г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-586803

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПОНИМАНИЯ РЕЧИ У ДЕТЕЙ С РЕЧЕВОЙ ПАТОЛОГИЕЙ

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема коррекции понимания речи у дошкольников с речевой патологией. Описывается система работы в данном направлении с детьми – дошкольниками разных возрастных групп. Авторами применяется визуализация для понимания различных стихотворных текстов и видим ее эффективность.*

***Ключевые слова:** визуализация, коррекционно-образовательный процесс, визуализация в игре, игра-рассуждение, игра-упражнение, беседа-рассуждение.*

Что такое визуализация? Визуализация – (от англ. visualization) – способ представить информацию о задачах и процессах в наглядной форме, (от лат. visualis, «зрительный») – общее название приёмов представления числовой информации или физического явления в виде, удобном для зрительного наблюдения и анализа.

В психологии визуализация представляется процессом перевода мысленных, словесных представлений в зрительные образы.

Термин «визуализация» ввел в первой половине XX века швейцарский психиатр Карл Густав Юнг, представляя ее способностью человеческого сознания воспроизводить разные образы. Она является фундаментальным процессом, с помощью которого любая информация становится наглядной для более легко-

го ее восприятия, запоминания и воспроизведения. Способность формировать визуальные образы находит множество применений.

Коррекционно – образовательный процесс построен на передаче информации, поэтому и роль наглядного представления информации в обучении достаточно велика. Принцип наглядности является одним из ведущих в педагогике.

Принцип визуализации вытекает из психологических закономерностей, в соответствии с которыми эффективность усвоения повышается, если наглядность в обучении выполняет не только иллюстративную, но и когнитивную функцию. Вследствие чего к процессу усвоения подключается «образное» правое полушарие. В то же время «опоры» (рисунки, схемы, модели, предмет, игрушки), компактно иллюстрирующие содержание, способствуют системности знаний.

В образовательном процессе сложилось несколько техник визуализации учебной информации:

- таймлайн (от англ; timeline – «линия времени») – это прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события;
- интеллект-карта (карта мыслей- mind map) – это графический способ представить идеи в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных схем;
- скрайбинг (от англ; «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это способ представления информации при помощи символов, отображающих её содержание;
- инфографика – это графический способ подачи информации, данных и знаний;
- карты заданий – напоминают ребёнку компьютерную игру или настольно-печатную игру;
- сторителлинг – способ передачи информации через историю с определенной структурой и героем;
- кластер – это совокупность, объединение нескольких однородных элементов, предметов. Данная технология позволяет сделать наглядными мыслительные процессы, происходящие при погружении в тот или иной текст;

– интерактивный плакат – это средство представления информации за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т. д.;

– кроссенс – это ассоциативная игра, соединяющая в себе головоломки, загадки, ребусы и т. д.

Технологии визуализации учебного материала выступает как современная педагогическая технология и используется многими педагогами в дошкольных образовательных учреждениях.

В чем преимущества визуализации?

- систематизирует учебный материал для лучшего его восприятия;
- способствует эффективному запоминанию информации;
- способствует развитию воображения и фантазии;
- активизирует познавательный интерес;
- развивает способность к анализу и сравнению;
- организует тренировку внимательности и наблюдательности;
- формирует способность делать выводы и логические умозаключения;
- формирует способность видеть и проводить аналогии, осознавать и обосновывать свою точку зрения, аргументировать свою позицию, закреплять изученный материал;
- развивает критическое мышление;
- контролирует полноту и характер усвоения переданной информации;
- связывает полученную информацию в целостную картину о том или ином явлении или объекте.

Неоспоримо, что игра – основной вид деятельности дошкольника.

Погружение ребенка в игру – мощная стимуляция развития языковой системы, в том числе развития понимания речи у детей с речевой патологией. Недостаточное понимание детьми обращенной речи приводит к искажению восприятия мира.

Визуализация в игре – прием, помогающий любому ребенку с тяжелым нарушением речи более глубоко и точно понимать происходящее.

Визуализация любого стихотворного текста – игра, направленная на развитие способности понимать (не механически запоминать) его смысл.

Игра-визуализация может быть реализована с детьми дошкольного возраста любым педагогом. В этом заключается ее универсальность, практическая значимость.

На примере стихотворения Сильвы Капутикян «Письмо» (1940 г.) мы хотим показать, как можно эффективно использовать прием игры – визуализации.

«Седа сегодня очень устала.
Папе она письмо написала:
«Папа, скорей приходи с работы,
Только смотри, не забудь ничего ты.
Мне купи:
карандаш,
шоколадку,
мишку,
мартышку,
лошадку,
тетрадку.
Маме – шкатулочку,
Бабушке – булочку,
Дедушке – тросточку,
Песику – косточку,
Братику – книжку,
Котику – мышку.
А курочке много-много крупы,
Папочка, ты не забудь, купи!»

Педагог рассказывает стихотворение, а дети, слушая его, последовательно выкладывают предметы, названия которых они слышали. После этого педагог уточняет у детей названия выложенных предметов, произносит их плавно по слогам вместе с детьми. Далее педагог задает вопросы по содержанию стихо-

творного текста, что позволяет ему выяснить, понимают ли дети его значение. Когда смысл текста становится понятен всем, взрослый может предложить множество игр. Погружение в игры позволяет работать над всеми компонентами речи. Предлагаем некоторые из них.

Игра «Волшебный мешочек» стимулирует развитие сенсорного восприятия, мелкую моторику и когнитивные способности детей. Она позволяет учиться различать предметы на ощупь, развивать воображение и сосредоточенность. Для этого дети рассматривают, ощупывают и называют карандаш, шоколадку, мишку, мартышку, лошадку, тетрадку. Затем педагог помещает эти предметы в мешочек, а дети их «угадывают» и называют.

Игра-беседа «Дружная семья – кто как называется» помогает уточнить понимание родственных связей. В стихотворении «Письмо» представлены три поколения. Связь поколений современным детям легче понять через ближний круг: папа, мама, брат, сестра. Используя фигурки членов семьи, педагог вместе с детьми разбирает, определяет и уточняет, кто такие дедушка и бабушка, кем они являются для папы и мамы, и кем являются дети для дедушки и бабушки.

Погружение в игру «Угадай по описанию» предполагает развитие умения описывать предметы по их ключевым признакам, используя прилагательные, согласованные с существительными в роде. Для этого используются предметы (продукты питания) из стихотворения и добавляется произвольный набор продуктов. В нашем случае это шоколадка, булочка, конфета, печенье, леденец, сухарь. Очень полезно в рамках этой игры определить, какие продукты полезны и вредны для детей и взрослых. Использование в этой игре настоящих продуктов питания или их муляжей, делает её более интересной для детей.

Игра «Что для чего?». В стихотворении «Письмо» упоминаются школьные принадлежности – карандаш и тетрадка. Мы расширяем этот набор, добавляя ластик, ручку, линейку и точилку. Здесь мы определяем общее название перечисленных предметов – «Школьные принадлежности», расширяем и уточняем глагольный словарь. Пример: Ластик нужен для того, чтобы стирать след карандаша. И так далее.

Игра-рассуждение «Наведем порядок» помогает группировать предметы по определенным признакам, давать им общее название. Детям предлагаются предметы и емкости, в которые их надо разложить: шкатулочка – украшения, пищевой контейнер – продукты питания, деревянная коробка – фигурки животных и птиц.

Упражнение – игра «Любимые игрушки» развивает мелкую моторику, зрительное восприятие, внимание, память и помогает познакомиться со свойствами различных поверхностей. Дети рассматривают плоскостные тактильные карточки с различной структурой (мишка, мартышка, лошадка, лягушка, попугай), проговаривая ощущения от прикосновений – гладкая, шершавая, колючая, мягкая и т. д.

Игра «Логопедический поезд» может решать несколько коррекционных задач: определение первого и последнего звука в слове, определение количества гласных звуков в слове, определение количества слогов в слове, подбор слов с заданным звуком, подбор слов с заданным количеством слогов и т. д. Для этого мы используем фигурки упомянутых в стихотворении животных и птиц, расширив их перечень на свое усмотрение – мишка, мартышка, лошадка, курица, пес, кошка, бык, баран, утка, гусь. Детям интересно выполнять различные задания, «рассаживая пассажиров» в вагоны поезда.

Игра «Новоселье» помогает детям развивать навыки позиционного анализа слов. Для нее можно использовать названия любых предметов (с точки зрения русского языка), упоминаемых в этом стихотворении. Детям предлагаются предметные картинки, которые нужно правильно «заселить» в дома.

Очень интересной представляется для детей игра «Дубль». Ее суть заключается в том, чтобы на двух случайно выбранных ребенком кругах (квадратах) найти пару одинаковых изображений. В логопедии это игра применяется очень многопланово. На основе стихотворения «Письмо» можно создать «дубли» для автоматизации различных групп звуков; для уточнения названий животных и их детенышей, птиц и птенцов; для соотнесения внешнего вида и названий продуктов питания, школьных принадлежностей и т. д.

На основе содержания этого стихотворения можно создать и эффективно использовать «Фразовый конструктор», представляющий собой набор картинок или символов, обозначающих разные части речи (существительное, глагол, прилагательное, предлог и т. д.). Эти элементы комбинируются для составления предложений. Дети учатся планировать своё высказывание, опираясь на заданную схему. Работа с фразовым конструктором обязательно должна учитывать последовательность формирования высказывания в онтогенезе.

Использование игры «Волшебное рисование» позволяет запоминать образы букв, правильно «рисовать» их по заданному образцу. Это очень важно при формировании последовательности написания буквы как единого знака. В рамках этого стихотворного текста педагог может вместе с детьми выучить и закрепить образ букв.

Пособие «Логопедический круг» – настольная игра, использование которой помогает выстраивать заданные последовательности отдельных букв (слов, слов), игрушек, предметов, картинок. Например, педагог просит выложить в каждой дольке круга только гласные буквы из заданных слов, только первые и последние буквы слов, выложить счетный материал в соответствие с количеством звуков, слогов в слове и т. д. Также с помощью логокруга дети выкладывают последовательности из предметов, обозначая их действием или признаком и т. д.

В нашем обществе все более важной становится проблема заботы о животных – домашних и бездомных. Погружение в эту тему в рамках работы над стихотворением поможет педагогу обратить внимание детей на необходимость помогать животным и заботиться о них. Для этого педагог предлагает детям рассмотреть корм (зерно, трава, молоко, сухой корм, влажный корм) для разных животных и птиц; определить, кого и чем можно кормить.

В стихотворении «Письмо» упоминается только одно техническое средство реабилитации – тросточка. Беседа-рассуждение о помощи инвалидам и пожилым людям поможет детям не бояться людей с тростью, на костылях, с ходунками, либо в инвалидном кресле. Педагог может (или должен) попытаться

вызвать в детях чувство сострадания к людям с ограниченными возможностями и желание помогать им.

По большому счету, используя прием визуализации на материале стихотворения «Письмо», педагог может решить любую задачу, занимаясь коррекцией речи.

Погрузившись в проблему нарушения понимания речи детьми с речевой патологией, мы поняли, что:

- визуализация (опредмечивание) крайне важна для понимания смыслов;
- она позволяет упорядочивать получаемую информацию;
- помогает уточнять знания и расширять представления об окружающем мире.