**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ И АКТИВИЗАЦИИ РЕЧИ ДЕТЕЙ С ТНР НА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ В ДЕТСКОМ САДУ**

**Татарникова Наталья Борисовна**,

учитель-логопед МБДОУ № 43, п. Мегет АГО Иркутской обл.

Важнейшим условием коррекции речи дошкольников является создание эмоционально благоприятной среды способствующей возникновению желания активно преодолевать речевые недостатки и участвовать в вербальном общении [1]. Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников – это игра. Между игрой и речью существует двусторонняя связь: с одной стороны, речь ребёнка развивается и активизируется в игре, с другой - сама игра совершенствуется под влиянием речи. Именно сочетание игры и логопедического воздействия повышает результативность коррекционной работы [3].

Игровые технологии - это составная часть педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики ненова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др. Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского дошкольного образования. Ведь данный возраст является самым благоприятным периодом для применения игровых технологий в обучении.

Для речевого развития используются все виды игровой деятельности: сюжетно-ролевые, подвижные игры, театрализованные игры, игры с предметами, дидактические, словесные.

Но ведущим средством развития речи детей с ТНР являются дидактические игры, только они используются для решения всех задач речевого развития.

Дидактическая игра представляет собой многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребенка.

В настоящее время в дошкольном образовании появились новые игры и развлечения. Дети быстро осваивают информационно-коммуникационные средства, и их уже не удивишь традиционными играми, в которые играли их родители. Логопед для повышения интереса должен искать увлекательные, и в то же время несложные способы развития речи ребёнка наряду с традиционными развивающими настольными и словесными играми.

С нашей точки зрения, таким инновационным развлечением, доступным в работе логопеда могут быть элементы системы, разработанной Раймундом Луллием. Разработчики ТРИЗ (теории решения изобретательных задач) адаптировали его игровую методику к детям старшего дошкольного возраста, так появилось развивающее пособие «Кольца Луллия» [1].

В нашем МБДОУ детский сад комбинированного вида № 43 «Кольца Луллия» используются на логопедических занятиях несколько лет. Дети с желанием идут на логопедические занятия, с удовольствием занимаются, так как это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу. Использование пособия «Кольца Луллия» на наших логопедических занятиях способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, обеспечивает восприятие нового материала, уменьшает психологическое и физическое напряжение. Удобство использования пособия заключается еще и в том, что его можно применять как на фронтальных, так и на индивидуальных логопедических занятиях, а также в совместной деятельности с воспитателем.

Пособие «Кольца Луллия» представляет собой набор вариативных игр, которые возможно адаптировать под каждые цели логопедической работы, что позволяет употребить их в развитии разных сторон речи, оно многофункционально и формирует навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности. Используя лишь 1-2 круга, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнение к проводимой игре. Старшим дошкольникам очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменя­ют кольца, комбинируют задания. Оборудование, необходимое для проведения любой игры, может модифицироваться в зависимости от **задач** развития речи в процессе обучения дошкольников:

- развитие фонематических процессов;

- автоматизация поставленных звуков речи;

- совершенствование слоговой структуры слова;

- уточнение и активизация словарного запаса;

- формирование грамматического компонента речи;

- формирование структуры предложений.

В своей работе со старшими дошкольниками с ТНР я использую два вида кругов Луллия. Первый состоит из двух одинаковых по размеру колец и каркаса с открывающейся крышкой. Вырезанные круги разбиваются от трех до десяти секторов. В каждый сектор помещается картинка. В окошке устанавливается картинка, пара к которой подбирается при прокручивании вто­рого кольца. Второй вид состоит из двух-трёх кругов разного диаметра и напоминает фруктовницу, круги разбиваются также от трех до десяти секторов. В каждый сектор помещается картинка. Пары подбираются путём прокручивания колец (кругов). В таких играх одной картинке первого коль­ца обязательно должна соответствовать одна картинка второго кольца.

Опыт работы с пособием «Кольца Луллия» позволил выделить этапы участия взрослого в таких играх.

Первый этап. Логопед непосредственно участвует в игре, предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает вербальному оформлению.

Второй этап. Логопед косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети сами выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи.

Третий этап. Логопед осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя речевые умения и навыки, полученные в ходе коррекционной работы.

Четвертый этап. Логопед осуществляет обучающее руководство познавательными играми и создает условие для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.

Данное пособие я использую в работе с дошкольниками 5-7-лет с ТНР (ОНР II ур.) Пособие многофункционально и формирует навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

В процессе работы с данным пособием были разработаны разные варианты игровых упражнений для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с использованием колец Луллия.

Приведу сначала вариации этих игр для **развития фонетико-фонематических компонентов речи.**

* Игра «Выбери подходящие картинки».

Цель: развивать фонематические процессы, учить дифференцировать фонемы.

Ход: На одном круге символы звуков, на другом - предметные картинки. Взрослый устанавливает в окошечке слева символ, например, «тигр».

Ребёнку предлагается выбрать картинки с изображением предметов, в названиях которых есть заданный звук.



* Игра «Назови пару» (слова паронимы)

Цель: учить детей различать слова, близкие по звуковому составу.

Ход:  Ребёнку предлагается назвать предмет, изображенный в окошечке левого круга, и найти картинку, название которой близко по звуковому составу, прокручивая круг: малина – машина, крыша – крыса, бочка – почка, мишка – шишка и т.д.

* Игра «Цепочка слов».

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Ход: ребёнок выбирает картинку на левом круге, определяет последний звук в слове и, прокручивая правый круг, находит картинку, название которой начинается на этот звук. (Например: тарелкА АнанаС СлоН и т. д.)

* Игра «Какой звук?»
* Цель: учить различать гласные, твёрдые и мягкие согласные, формировать навыки элементарного звукового анализа.

Ход: На одном круге синий, зеленый, красный круги, на другом - предметные картинки, начинающиеся на гласные, твердые – мягкие согласные.

1. Ребёнок выбирает предмет на правом круге, определяет, на какой звук начинается слово, даёт характеристику звуку. Прокручивая левый круг, обозначает цветом.
2. Ребёнок выбирает обозначение звука на левом круге и, прокручивая правый, находит подходящие картинки.

* Игра «Подбери картинку к схеме».

Цель:формировать навыки элементарного звукового анализа.

Ход: на верхнем круге изображены схемы слов, на нижнем – картинки (слова). Взрослый выбирает схему, ребёнок определяет общее количество звуков, количество согласных (твёрдых, мягких) и гласных звуков, последовательность звуков в слове. Прокручивая нижний круг, подбирает к ней подходящую картинку (слово).

* Игра «Замени и назови пару».

Цель: дифференциация звуков «Л-Р» в словах.

Ход: ребёнок выбирает картинку на правом круге, называет её, заменяет Л на Р и находит соответствующую картинку на левом круге. Проговаривает пару слов. Можно дополнительно составить предложения с данными словами.

* Игра «Подбери словечко». (Сколько слогов в слове?)

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Ход: На верхнем круге изображено разное количество полосок, на нижнем – предметные картинки (по лексической теме).

1. Ребёнок выбирает схему и, прокручивая нижний круг, подбирает к схеме подходящую картинку.
2. Ребёнок, прокручивая верхний круг, подбирает к картинке правильную схему.

* На одном круге цифры 1, 2, 3, 4, на 2-ом – предметные картинки (по лексической теме).

Ход: аналогично предыдущему упражнению.

Рассмотрим вариации игр для **развития лексико-грамматических компонентов речи.**

* Игра «Кто где живет».

Цель: учить различать домашних и диких животных, закреплять названия жилищ, упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

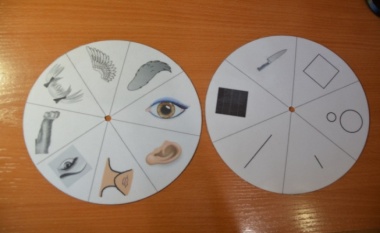
Ход: ребёнок, прокручивая правый круг, выбирает животное, называет его, определяет домашнее или дикое животное. Подбирает картинку с жилищем данного животного с левой стороны, называет его и составляет предложение. (Лиса живёт в норе.)

* Игра «Что делал, что делала, что делали?»

Цель: закреплять в речи согласование существительных с глаголами прошедшего времени в роде, числе.

Ход: на одном круги изображены картинки-символы действий, на другом – девочка, мальчик, дети. Ребёнок выбирает объект и, прокручивая круг с символами действий, отвечает на вопрос «Мальчик (девочка, дети) что делал (делала, делали)?»

* Игра «Образуй слово».

Цель: упражнять в составлении сложных прилагательных из двух простых слов.

Ход: прокручивая круги, ребенок выбирает и определяет качество предмета, его характеристики, составляет «сложное слово». (Черноглазый, остроглазый, белолапый, большехвостый, короткоухий, длинношерстный и т. д.)

* Игра «Чьи лапы (ноги)?» (Чья голова? Чей хвост? Чьё туловище?)

Цель: упражнять в образовании притяжательных прилагательных.

Ход: на правом круге ребёнок выбирает часть птицы (животного) и, прокручивая левый круг с птицами (животными), определяет принадлежность и отвечает на вопрос «Чьи ноги (Чья голова и т.д.)?»

* Игра «С чьей ветки детки?»

Цель: закреплять знания о листьях и плодах деревьев; упражнять в образовании относительных прилагательных.

Ход: ребёнок, прокручивая большой круг, устанавливает в ограничитель одно из деревьев. Называет его и находит на маленьком круге ветку с плодами этого дерева, образует относительное прилагательное (Это ветка с дуба. Дубовая ветка. И т.д.)

* Игра «Маленькие слова». («Подбери к предлогу картинку»)

Цель: упражнять в употреблении предлогов.

Ход:

1. Взрослый задаёт вопрос: «Где лежит мяч?» Ребёнок находит на большом круге картинку, отвечает на вопрос и, прокручивая маленький круг, находит схему и называет предлог.
2. Ребёнок выбирает схему предлога, называет «маленькое слово», подбирает на большом круге подходящую картинку и составляет предложение.

* Игра «Весёлый счёт».

(по лексическим темам, на этапе автоматизации)

 Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными.

Ход: ребёнок выбирает предмет на большом круге и, прокручивая маленький круг, считает от 1 до 5.

* Игра «Назови детеныша».

Цель: закреплять знания о диких животных (домашних, животных жарких и холодных стран).

Ход: на большом круге ребёнок выбирает животное, определяет, к каким животным относятся. Затем вращает круг с изображением детёнышей животных. Находит нужного детёныша, правильно называет детёныша, составляет предложение. (Нр.: У медведицы медвежонок. И т. д.)

* Игра «Кому что нужно для работы?»

Цель: упражнять в употреблении дательного падежа имён существительных; закреплять названия профессий.

Ход: ребёнок прокручивает левый круг и выбирает картинку с изображением профессии. Затем на правом круге находит изображение предмета, принадлежащего данной профессии. Составляет предложение по паре картинок.

* Игра «Скажи наоборот».

Цель: учить подбирать противоположные по смыслу слова (антонимы).

Ход: ребёнок выбирает предмет, отвечает на вопрос «Какой этот предмет?» (высокий, колючий, длинный и т. д.) Затем находит на втором круге соответствующий предмет с противоположным значением.

* Игра «Какое блюдо приготовим?»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Ход: ребёнок выбирает на верхнем круге блюдо (суп, каша, салат, сок, компот, варенье) и, прокручивая нижний круг, образует относительные прилагательные. (суп из рыбы – рыбный суп; каша из риса – рисовая каша; сок из ананаса – ананасовый и т. д.)



* Игра «Где живут продукты?»

Цель: учить образовывать существительные с помощью суффиксов.

Ход: ребёнок выбирает продукт на правом круге и, прокручивая левый круг, находит подходящую посуду и составляет предложение. ( Сахар живет в… (сахарнице). Конфеты живут в.. (конфетнице).

* Игра «Он, она, оно, они».

Цель: упражнять в согласовании существительных с местоимениями «он, она, оно, они»; учить различать род притяжательных местоимений «мой, моя, мои, моё».

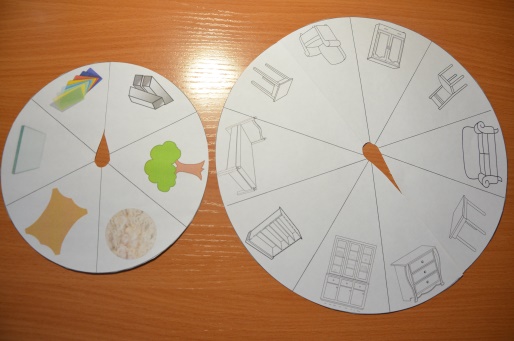
Ход: Детям предлагается выбрать домик на маленьком круге и заселить картинки в домик. Картинки, про которые можно сказать "мой" ребенок кладет в домик под названием "Он", картинки про которые можно сказать "моя" - в домик "Она", "моё" - "Оно".

* Игра «Кто зимовал, кто прилетит?»

Цель: закреплять умение детей классифицировать птиц по видам: перелетные - зимующие.

Ход: На одном круге изображены снежинка и солнце, на втором – зимующие и перелётные птицы. Ребёнок выбирает солнце или снежинку и, прокручивая второй круг, подбирает подходящие картинки и называет птиц.

* Игра «Какой? Какая? Какое? Какие?»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных, в согласовании прилагательных с существительными. (По лексическим темам)

Ход: ребёнок выбирает картинку на нижнем (большом) круге и, прокручивая верхний (малый) круг, образует относительное прилагательное. Например: стул сделан из дерева – он деревянный; полка сделана из пластмассы – она пластмассовая.

**Библиографический список**

1. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Познаем мир и фантазируем с кругами Луллия. – Издательство АРКТИ, 2017. 40 с.

2. Швайко Г.С. Игры и упражнения для развития речи: пособие для практических работников ДОУ.: Айрис-Пресс, 2008. 176 с.

3. Сергеева И. С., Гайнуллова Ф.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методические рекомендации. М.: КноРус, 2016. 112 c.

4. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры. — М., 1996.