

Государственное учреждение образование  
«Долгиновская средняя школа  
имени В.И.Слободчикова»

**Использование  
игровых технологий  
в логопедической  
работе с детьми  
младшего школьного  
возраста**

Учитель-дефектолог:  
Тимощук Н.А.

## **Использование игровых технологий в логопедической работе с детьми младшего школьного возраста**

*“Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать выдающимся в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться... Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-либо детские сооружения”.*

**Платон (427–347 до н. э.)**

Ребенок приходит на логопедические занятия после уроков, отсидев за школьной партой целый день. И для нас, логопедов, встает вопрос: как повысить мотивацию, активизировать и интенсифицировать деятельность учащихся к логопедическим занятиям, обучить сотрудничеству между ребенком и логопедом, поддержать (создать) положительное эмоциональное состояние детей в процессе занятия и чтобы обстановка на занятиях не была приближена к обычным урокам русского языка или чтению. Иногда излишне на подобных занятиях обращаться к школьной отметке, как единственно эффективному способу стимулирования активности и интереса учащихся. Оптимальному решению вышеперечисленных задач способствует учебная игра.

Игра – мощнейшая сфера “самостоятельности” человека: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. В логопедической же работе игра еще выполняет коррекционную и развивающую функции. Логопедическая игра, как и вся коррекционно-развивающая деятельность, включает в себя цель, средства, процесс и результат. Уже объявление названия игры, загадочная интонация, понижение и усиление голоса создают у детей игровое настроение. Однако следует соблюдать некоторые условия: игра не должна снижать рабочего настроения учащихся, не делать занятия развлекательным препровождением времени.

Коррекционно-развивающая работа предполагает четкое определение целей и задач, и в зависимости от поставленных на данном этапе логопедической работы целей подбирается дидактический материал. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию работы. В подборе логопедических игр целью могут служить: недостатки произношения, которые находят отчетливое выражение на письме и приобретают характер хронических ошибок, формирование

фонетико-фонематических процессов и лексико-грамматического строя речи, расширение словарного запаса слов через уточнение и расширение семантических полей слов. А так же: формирование графического образа буквы и зрительного восприятия написанного слова, нормализация мышечного тонуса и координации движений, совершенствование психических и коммуникативных навыков детей.

Игра может использоваться в качестве занятия или его части и проведена на любом этапе. А вот характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на занятии, от ее места в системе занятий. В системе занятий по теме подбираются игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводящую, контролируемую, преобразующую, поисковую. В игре продумывается не только характер деятельности детей, но и организационная сторона, характер управления игрой. Создание игровой модели происходит через монолог, диалог и объяснение задания от имени героя занятия. Красочно оформленная наглядность и элементы театрализованной деятельности создают у детей чувство эмоционального и психологического комфорта. Проведение психогимнастики или разминки для ума в начале занятия способствуют снятию неуверенности в своих силах, снятию барьера страха речи. Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию логопеда, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры подводятся как со стороны игровой деятельности, так и коррекционно-развивающей. Реализуются они через ретроспективное обсуждение, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, а так же ход учебно-игрового взаимодействия.

Артикуляционная гимнастика дается детям нелегко, отнимает много энергии, требует усидчивости и терпения. Прибавив к упражнениям немного игровой ситуации и увлекая в мир веселого Язычка, у ребят исчезает негативизм, связанный с необходимостью многократного повторения определенных артикуляционных укладов. Веселый Язычок приходит на занятия с различными историями о себе, стихотворениями и обязательно приносит свой любимый альбом, где все его приключения в картинках. Язычок представлен в виде игрушки-рукавички, альбом содержит в себе комплексы упражнений на выработку определенных звуков в виде рисунков и стихотворных текстов. На таких занятиях у детей

повышается мотивация в трудной для них работе над выработкой правильного звукопроизношения.

**Сказка о Веселом Язычке.** По утрам, когда часики показывают 10 часов, Язычок любит пить чай из своей чашечки (упражнение “Чашечка”). Но иногда чай бывает слишком горячим и приходится дуть на него, чтобы быстрее остыл (дуть на широкий язык, не раздувая щек). Обычно к чаю у Язычка есть лакомства. Это блинчики (упражнение “Блинчик”), варенье (упражнение “Вкусное варенье”, ириски (упражнение “Приклей конфетку”). Такое чаепитие очень нравится Язычку, и он всех приглашает в гости.



**Артикуляционные упражнения:**

<b>“Вкусное варенье”.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• улыбнуться</li> <li>• открыть рот</li> <li>• широким языком в форме "чашечки" облизать верхнюю губу</li> </ul>		<p>Вот так вкусно мы поели, Перепачкались вареньем. Чтоб варенье с губ убрать, Ротик нужно облизать.</p>
<p><b>Внимание!</b> Язык двигается строго в направлении вверх-вниз, а не из стороны в сторону. Губы и нижняя челюсть во время выполнения упражнения должны быть неподвижны.</p>		
<b>“Барaban”</b>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• улыбнуться</li> <li>• открыть рот</li> </ul> <p>кончик языка за верхними зубами: "дэ-дэ-дэ..."</p>		<p>В барабан мы сильно бьем И все вместе мы поем: "Да-ды, до-ды, ду-ды".</p>
<p><b>Внимание!</b> Работает только кончик языка, нижняя челюсть и губы неподвижны.</p>		
<p><b>"Лошадка"</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• вытянуть губы</li> <li>• приоткрыть рот</li> <li>• поцокать</li> </ul> <p>"узким" языком (как цокают копытами лошадки)</p>		<p>Ну и лошадка! Шерстка гладка, Чисто умыта С головы до копыта.</p>
<p><b>"Грибочек"</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• улыбнуться</li> <li>• поцокать</li> </ul> <p>языком, будто едешь на лошадке присосать широкий язык к небу</p>		<p>Грибочек, грибок, Масляный бок, Серебряная ножка, Прыгай в лукошко!</p>
<p><b>"Качели"</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• улыбнуться</li> <li>• открыть рот</li> <li>• кончик языка за верхние зубы</li> <li>• кончик языка за нижние зубы</li> </ul>		<p>На качелях я качаюсь И все выше поднимаюсь, А потом – вниз.</p>
<p><b>"Чашечка"</b></p>		
<p>улыбнуться широко открыть рот высунуть широкий язык и придать ему форму "чашечки"</p>		<p>Очень вкусно мы поели, Выпить чаю захотели. Язычок мы к носу тянем, Чашку с чаем представляем.</p>

<b>“Часики”</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• рот приоткрыт</li> <li>• губы растянуты</li> </ul> <p>в улыбку кончиком узкого языка попеременно тянуться под счет логопеда к уголкам рта</p>		<p>Тик-так, тик-так, Язычок качался так, Словно маятник часов, Ты в часы играть готов.</p>

**Письмо** – это процесс перевода устной речи в графическую (буквенную) модель, а **чтение** – процесс перехода от графической модели слова к его устной звуковой форме. Таким образом, написанное слово моделирует звуковую структуру слова, трансформируя временную последовательность звуков в последовательность букв в пространстве. Упражнения способствуют развитию быстрому и точному побуквенному анализу, помогают лучше ориентироваться в звуко-слоговом составе слова и тем самым не допускать ошибки в процессе чтения и письма.

Развитие навыка фонематического анализа и синтеза слов осуществляется в тесной связи с чтением и “печатанием”.

**Лото “Необычный дом”** На доску прикрепляется макет картонного домика с прорезями для окон и окна с изображениями различных предметов. Из предложенных картинок дети выбирают только те изображения, названия которых начинаются с заданного звука, и прикрепляют их на место пустующего окошка.

#### **“Путаница”.**

С **ч** над морем я летаю,  
С **г** в машинах я бываю. (*Чайка – гайка.*)  
С **м** меня ты надеваешь,  
С **л** собаку называешь. (*Майка – лайка.*)

#### **“Найди лишнее”.**

Дается ряд карточек: на одних написаны слова (например, **КОТ, СТОЛ, ТИГР, КОЧКА...**), на других псевдослова, т.е. бессмысленные буквосочетания (например, **ВЕБ, СИБ, ТУВЛ, ТИВОК...**). Нужно карточки со словами сложить в одну группу, а псевдослова – в другую. Это упражнение помогает сочетать побуквенный анализ слова с его смысловой оценкой.

### **“Как их зовут?”**

Составить женские и мужские имена из первых звуков названий картинок. Данная игра способствует развитию быстрому и точному побуквенному анализу, помогает лучше ориентироваться в звуко-слоговом составе слова и тем самым не допускать ошибки в процессе чтения и письма.

Формируя и закрепляя графический образ буквы, можно предложить детям следующую игру:

### **“Нарисуй портрет буквы”.**

Цель игры заключается в создании образа буквы через умение дать характеристику звука и называнию слов, в которых этот звук чаще всего встречается. Задаются детям наводящие вопросы. Например, какого цвета любит носить одежду, описать характер буквы, чем любит “заниматься” в свободное время и другие. Описывая букву “О” школьники отмечают: О – это весёлая хохотушка. Она любит всему на свете удивляться и весело смеяться. Любимый цвет одежды – красный. Дружит с буквами – А, У, Э, Ы. При образовании звука губы образуют овал. О – путешественница и спортсменка. Любимые виды спорта – бокс и гонки на велосипеде. Обожает кушать овощи, готовить омлет, молочный и гороховый супы. В холодильнике всегда есть: творог, мороженное, сок. Время года – осень, время суток – ночь. Наблюдает за птицами: соколом, вороной, воробьем, жаворонком, соловьем и сорокой. Животные – слон, кот, корова. Вечером перечитывает сказку о колобке.

Для развития слогового анализа и синтеза рекомендуются творческие задания и игры для закрепления умения делить слова на слоги, вычленять из слова заданный звук, определять количество слогов в слове, наблюдать слогаобразующую роль гласных звуков.

### **“Шифровальщики”.**

Выделить из слова заданный слог, запомнить или записать его. В результате из выделенных слогов получаются слова.

1. Выделить из слова первый слог. Устно: хобот, рост, шорох – хорошо. Устно и письменно: ответ, личность, носорог – отлично.

2. Выделить в словах ударные слоги (*письменно*). Составить из них предложение.

Горы, пилоты, сова, без, удочка, зима, капуста, красота, яма, рисунок, маленький. Голова без ума – пустая сума.

3. Выписать третий по счёту слог. Из полученных слогов составить слово, обозначающее часть речи.

Учительница, дорога, кимоно, пение, пастила, гостеприимство. При-

ла-га-тель-но-е.

Для обогащения словарного запаса детей, развития наблюдательности, внимания.

### **“Оживление”.**

Этот приём очень эффективен в работе с детьми, ведь им от природы свойствен аниматизм – одушевление всех предметов и явлений окружающей действительности. Именно этот приём лежит в основе сказки – литературного жанра, пользующегося у ребят особой любовью. Детям предлагается представить, что тот или иной предмет вдруг ожил и заговорил – и тут же родится множество интересных историй.

### **“Всё наоборот”.**

Приём инверсии всегда считался уникальным средством развития воображения. На его основе любому предмету, объекту или явлению приписывается не только прямо противоположная функция, но и придумывается совершенно новый предмет (объект, явление). Эта игра является универсальным способом активизации мыслительной и речевой деятельности ребят любого возраста. Детям называют любое слово, а они говорят совершенно противоположное: мокрый – сухой, умный – глупый.

Слова.

Нам с тобой  
Пришёл черёд  
Сыграть в игру  
“Наоборот”  
Скажу я слово  
Высоко,  
А ты ответишь:  
Низко.  
Скажу я слово  
Далеко,  
А ты ответишь:  
...(близко)  
Скажу я слово  
Потолок, ...  
А ты ответишь  
...(пол)  
Скажу я слово  
Потерял.  
И скажешь ты



...(нашёл)  
Скажу тебе  
Я слово  
Трус,  
Ответишь ты:  
...(храбрец),  
Теперь  
Начало  
Я скажу, –  
Ну, отвечай:  
(конец)!

*Д. Чиарди.*

Для работы над анализом структуры предложения и лексико-грамматическим строем речи используются творческие задания и игровые приёмы с целью научить детей выделять предложение из потока речи; грамматически правильно составлять предложение; вычленять из предложения слова; закрепить знание терминов “слово”, “предложение”.

### **“Угадай”.**

К доске вызывается группа из трёх – четырёх детей. Одного из них просят на некоторое время выйти за дверь, остальные получают карточки со словами предложения, которые они должны произнести по сигналу учителя одновременно – каждый своё слово. Задача отгадчика – понять и произнести предложение целиком. Проводится игра несколько раз – так, чтобы приняли участие все дети. Выигрывает тот, кто расслышал предложение с наименьшим количеством повторений.

### **“Найди ошибки”.**

На карточках записаны предложения, в которых не правильно употреблен предлог. Надо исправить ошибки и записать правильный вариант. В предложениях надо выделить грамматическую основу и начертить схему предложения.

Крот прорыл ход над землёй.

Под рекой поднимался густой туман.

Собака спала над столом.

Самолёт летит под лесом.

### **“Что? Где? Куда?”.**

Уточнение значений предлогов В, НА, ИЗ, ЗА. На доску записываются слова: цветы, книга, ручка, дождь и т.д. Учащимся раздаются

предметные картинки с изображением вазы, стола, пенала, окна ит.д. Надо выбрать на доске название предмета, которого не хватает на картинке. Составить предложения и записать их в тетрадь. Например. За окном дождь.

«Разгадай ребус».

$\frac{У}{ШКА}$  (подушка)

$\frac{ФО}{РИ}$  (фонари)

$\frac{100}{( )}$  К  
(Восток)

$\frac{ДА}{( )}$  (Вода)

Ребус-скороговорка

$\frac{РЕ}{ДВО}$

$\frac{ТРА}{( )}$

$\frac{ВЕ}{ТРА}$

$\frac{ДРО}{( )}$

На дворе трава, на траве дрова.

### “Один – много”.

Игра проводится с мячом. Логопед поочередно бросает мяч детям, называя слова во множественном числе. Ребята возвращают мяч, подбирая к данному слову слово в единственном числе. Таким образом, дети учатся работать со словами с безударными гласными в корне и подбирать к ним проверочные.

### “Собери предложение”.

На доске записаны слова из пословиц и поговорок. Необходимо поставить слова в нужном порядке, чтобы сложилась пословица. Записать в тетрадь.

За, один, одного, за, всех, все.

Время, час, делу, а, потехе.

Год, декабрь, а, начинает, кончает, зиму.

Один за всех и все за одного.

Делу – время, а потехе – час.

Декабрь год кончает, а зиму начинает.

При планировании коррекционно-развивающих игр неотъемлемая роль отводится развитию таких психических процессов, как память, внимание воображение, восприятие, мышление, развитие зрительно-моторной координации. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения. Компьютерных программ развивающего и обучающего значения много и перед тем как предложить ребенку игру, необходимо ознакомиться с ее целями и содержанием, учитывать возможности детей. Ценность этих игр в том, что они в более наглядной (но не простой) форме представляют материал разной степени сложности, что и позволяет детям легко и быстро овладеть игрой. “Учимся читать”, “Веселая азбука”, “Волшебный букварь”, “Баба Яга учится читать”, “Волшебный сундук”, “Маленький искатель”, “Игры для Тигры”. Компьютерные игры

позволяют эффективно работать над преодолением нарушений речи при дислалии, дизартрии, ринолалии, заикании, дислексии и дисграфии.

Коррекционно-развивающие игры таят в себе нераскрытые возможности. Ведь игра это не только развлечение, это труд ребенка, это его жизнь. Именно в игре ребенок познает мир, самого себя, развивает мышление и воображение, общается, осваивает язык, приобретает умения и навыки, уточняет, закрепляет знания. Не зря говорят, когда учиться легко, учиться хочется!