

«Использование ЛЕГО – технологии в процессе речевого развития дошкольников с ОВЗ»

Подготовила: учитель - логопед Сахтерова Н.Н.

Необходимость изменения форм работы по развитию речи дошкольников

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) определяет достижение образовательных целей через основные виды детской деятельности.

Одними из основополагающих условий реализации программы ДО являются:

- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми и детей друг с другом в разных видах деятельности;
- поддержка инициативы и самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности;
- возможность выбора материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения.

Новые возможности деятельности с ЛЕГО.

(Татьяна Вячеславовна Лусс «Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО»).

ЛЕГО-конструирование – это вид моделирующей творческо-продуктивной деятельности. С его помощью трудные учебные задачи можно решить посредством увлекательной созидательной игры, в которой не будет проигравших, так как каждый ребенок и педагог могут с ней справиться.

ЛЕГО-элементы позволяют **создавать обилие игровых ситуаций**, которые должны в возможно большей степени способствовать развитию мышления, необходимо организовать обучение таким образом, чтобы дети самостоятельно подбирали различные способы выполнения задания.

Методика работы с ЛЕГО- конструктором.

Методика обучения работы с конструктором ЛЕГО разрабатывалась согласно деятельностному подходу, принятому в отечественной психологии (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев). Основу процесса его усвоения составляют чередование практических и умственных действий самого обучаемого, а также учитываются особенности конструктивно-игровой деятельности детей. Методика апробировалась на 6-7-летних дошкольниках, имеющих как нормальное психофизическое развитие, так и речевую патологию (ОНР II–III уровень, осложненные дизартрией, стертой формой дизартрии) и описана Татьяной Вячеславовной Лусс.

ПРОГРАММА

«Развитие связной речи дошкольников, имеющих ОНР, посредством использования ЛЕГО- технологии»

РЕЗЮМЕ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ
«РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ, ИМЕЮЩИХ ОНР, ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛЕГО- ТЕХНОЛОГИИ»
Исполнитель: С.С.Савинова, логопед, высшая квалификационная категория
Место работы: МБДОУ «Центр развития ребенка «Солнышко» г.п.г. Чехов Московской области

В ходе реализации программы, направленной на развитие связной речи дошкольников, имеющих ОНР, посредством использования ЛЕГО-технологии, достигнуты следующие результаты:

1. Повышение мотивации к занятиям, развитию коммуникативных навыков и способности к самостоятельному решению задач.

2. Развитие грамматического строя речи (способность согласовывать слова в предложении).

3. Развитие коммуникативной функции речи в процессе конструктивной деятельности с использованием ЛЕГО-технологии.

4. Развитие ориентировки в пространстве и мелкие дифференцированные движения пальцев рук.

Обеспечить комплексный подход по формированию речевых навыков дошкольников, имеющих ОНР, посредством использования ЛЕГО-технологии, направленной на развитие связной речи.

Данная программа имеет адресную направленность и реализована индивидуально для каждого ребенка. Использование программы позволяет ребенку овладеть приемами и способами работы с ЛЕГО-технологией, научиться выстраивать связные высказывания.

К достижениям программы следует отнести следующие результаты: повышение мотивации к занятиям, развитию коммуникативных навыков и способности к самостоятельному решению задач.

В ходе реализации программы достигнуты следующие результаты:

1. Повышение мотивации к занятиям, развитию коммуникативных навыков и способности к самостоятельному решению задач.

2. Развитие грамматического строя речи (способность согласовывать слова в предложении).

3. Развитие коммуникативной функции речи в процессе конструктивной деятельности с использованием ЛЕГО-технологии.

4. Развитие ориентировки в пространстве и мелкие дифференцированные движения пальцев рук.



Цель - преодоление речевых нарушений путем развития и коррекции связной монологической речи в ходе практической речевой и конструктивной деятельности.

Задачи : понимание речи;

- сформировать, обогащать и структурировать активный словарь по лексическим темам;
- развить грамматический строй речи (способность согласовывать слова в предложениях);
- сформировать связную фразовую речь (на уровне простого и сложного предложения);
- развить коммуникативную функцию речи в процессе конструктивной деятельности с использованием ЛЕГО- технологии.
- развить ориентировку в пространстве и мелкие дифференцированные движения пальцев рук.

Возраст детей: 4-6 лет, имеющие ОНР

Продолжительность образовательного процесса: 2 года

Формы работы: индивидуальная, подгрупповая и групповая.

Этапы работы по обучению конструктивно-игровой деятельности детей с применением ЛЕГО-конструктора:

І Знакомство с конструктором:

спонтанная коллективная игра с ЛЕГО;

спонтанная индивидуальная игра с ЛЕГО;

спонтанная игра ребенка и взрослого с ЛЕГО;

ІІ Непосредственное обучение (пропедевтический период):

знакомство с цветом ЛЕГО -элементов;

знакомство с формой ЛЕГО -элементов (кирпичики);

знакомство с цветом ЛЕГО -элементов (формочки);

знакомство с цветом ЛЕГО –элементов (кирпичики и формочки);

ІІІ. Работа по развитию связной речи:

ІІІ.1. Работа над фразой.

ІІІ.1.1. Двусоставные предложения с прямым дополнением в винительном падеже

ІІІ.1.2. Распространённые предложения из 3-4 слов

- III.1.3. Сложные предложения.
- III.2. Развитие связной речи по результатам выполненных действий.
- III.3. Игровые диалоги.
- III.4. Пересказы текстов.
- III.5. Описательные рассказы.
- III.6. Творческие рассказы.

Ожидаемый результат:

сформирована фразовая речь Ребенок научился воспринимать словесную инструкцию и выполнять ее, используя детали конструктора, выполнять действия по показу, по памяти, по словесной инструкции, строить по образцу (картинке, по картинке постройки из ЛЕГО- элементов).

У ребенка сформировано понятие о прочной, устойчивой и неустойчивой постройках; о широкой постройке, длинной постройке.

Сформированы представления о сенсорных эталонах (цвет, форма).

Систематизирован словарь, развиты на практическом уровне навыки согласования и использования пространственных предлогов.

На практическом уровне сформирована связная речь: диалог, сопряженную речь, речь по результатам выполненных действий, планирующую функцию речи.

Выполняет полный развернутый пересказ литературных текстов (пересказ от лица героя), творческие рассказы с использованием сконструированных персонажей.

«СКАЗКА РУКАМИ ДЕТЕЙ»
(проектная деятельность с дошкольниками,
имеющими ОВЗ,
с использованием карт
Владимира Яковлевича Проппа)

Подготовила учитель - логопед :Сахтерова Н.Н.

Проект «Сказка руками детей».

Цель: развитие связной речи дошкольников с ОВЗ.

Сроки реализации: март- май 2016 года.

Этапы работы:

1. Постановка проблемы.
2. Знакомство с картами В.Я. Проппа.
3. Составление сказок.
4. Создание мультфильма:
 - изготовление персонажей и атрибутов;
 - фотосъемка;
 - озвучивание;
 - монтаж;
5. Презентация мультфильма.

Проблема:

Мы смастерили вечером домашних животных и хотели показать малышам сказку, но поняли, что сочинять сказки не такое уж и простое дело.

За помощью мы обратились к взрослым. Логопеды нам предложили использовать помощников – карточки Проппа.

Это сказочный конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат сказочные ситуации сказки, которые изображены на схемах.

Для начала мы познакомились с картами Проппа.

Всего их 31, но в сказках они встречаются не все сразу. Вот некоторые из них:



Карта - "Жили-были". Создаем сказочное пространство. Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве".



Карта - "Запрет", когда герою что-то запрещают ("не открывай окна", "не уходи со двора", "не пей водицы").



Карта - "Нарушение запрета" (персонажи сказок и в конце выглядывают, и со двора уходят, и из лужи водицу пьют).



Карта - "Герой покидает дом" (Герой может либо уходить из дома сам, либо отправляться разыскивать что-либо, или изгоняться из дома злой мачехой).



Карта - "Враг начинает действовать" (Например, змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).



Карта - "Появление друга-помощника" (Например: серый волк, кот в сапогах).



Карта - "Волшебное средство" (Например, волшебная палочка или живая вода).



Карта - "Враг повержен" (его побеждают в бою или уничтожают с помощью хитрости).

Карта - "Счастливый конец" (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).

Потом мы попробовали сочинять сказки сами, используя карты Проппа. Брели несколько карт, придумывали героев, выбирали, кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будет ему вредить.

Логопеды подсказали нам несколько простых правил, чтобы наши сказки получались интересными:

Правило 1. Сказка должна начинаться со слов: "Давным-давно", "Жили - были", "В некотором царстве - в некотором государстве"...

Правило 2. В сказку вводится враг – персонаж, которого надо победить. Хорошо, когда в сказке у главного героя оказывается друг- помощник.

Правило 3. В сказке всегда добро побеждает зло. Конец сказки всегда должен быть счастливым.

Мы захотели показать сказку с нашими героями малышам 2 групп, но игрушки получились маленькие и их трудно будет рассмотреть большому количеству детей.

- А что дети любят больше всего?
- Конечно же, смотреть мультфильмы!
- А давайте попробуем снять мультфильм по нашей сказке.
- Но как это сделать? Наверное, это очень сложно?
- Мы обратились за помощью к взрослым и вместе взялись за дело:

1) Сначала мы были настоящими сценаристами: составили сценарий нашего мультфильма.

2) Потом мы были декораторами: мастерили декорации своими руками (конструировали, лепили, клеили, рисовали).

3) Затем мы были кинооператорами. Ох, как мы устали снимать по 300 фотографий для одной минуты мультфильма! Но нам понравилось управлять сказочными героями!

4) Профессия звукооператора была не менее интересна. Мы учились менять голоса, соотносить речь и движения в кадре.

5) Монтаж мы доверили взрослым. Они сделали это в особой программе на компьютере.

6) И, наконец, наш мультфильм мы показали малышам. Он им очень понравился! Предлагаем Вам стать зрителями и оценить результаты нашего труда. Вашему вниманию представляем мультфильм «Друзья познаются в беде».