

## **Коррекция речи старших дошкольников с ТНР средствами игровых технологий**

Подготовила статью:  
учитель-логопед Карпушина Е.С.

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме увеличения детей с различными нарушениями речи, которая стала одной из актуальных проблем современности. Она подчеркивает, что тяжелые нарушения речи представляют собой отставание в развитии всех аспектов речи, включая фонетику, лексику и грамматику. В статье также отмечается, что игровые технологии в логопедической практике имеют следующие цели: повышение мотивации к занятиям, увеличение результативности коррекционно-развивающей работы и развитие любознательности и интереса к родному языку. Игры на логопедических занятиях выполняют обучающую, диагностическую, терапевтическую, коррекционную и развлекательную функции. Для успешной организации и проведения игр на логопедических занятиях, автор рекомендует соблюдать условия выразительности проведения игр, включению педагога в игру, оптимальное сочетание занимательности и обучения, простоту, доступность, ясность и наглядность игровых пособий, а также индивидуальный подход к каждому ребенку и возможность показать свои знания.

**Ключевые слова:** *дети, нарушения речи, развитие, дошкольный возраст, речевые нарушения, учителя-логопеды, игра, мотивация, результативность, чтение, обучение, диагностика, терапия, коррекция, развлечение, организация игр, пособия.*

Увеличение детей с различными нарушениями речи стало одной из актуальных проблем современности. Тяжелые нарушения речи представляют собой стойкое отставание в развитии всех аспектов речи, включая фонетику, лексику и грамматику.

Проблема развития речи у детей дошкольного возраста становится всё более актуальной, так как процент детей с речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования определяет целевые ориентиры, включая развитие речи как одну из основных функций. Важной задачей является формирование у детей грамматически правильной, лексически богатой и фонетически чистой речи. Правильная речь является показателем готовности ребенка к школе и успешному усвоению грамоты и чтения. Поэтому важно уделять большое внимание воспитанию правильной речи в дошкольном возрасте.

Для достижения целевых ориентиров необходима систематическая профилактика и коррекция речевых нарушений у детей. Однако на учителя-логопеда возлагается комплекс сложных задач в связи с большим объемом информации в дошкольной образовательной программе. Необходимо найти эффективные методы работы по исправлению речевых нарушений, которые не перегрузят ребенка.

Игра является формой работы, которая может помочь в решении этой проблемы. Игра позволяет превратить сложные логопедические упражнения в увлекательное задание. В ходе игры развиваются психические функции, в том числе и речь. Использование игр в логопедической работе способствует предупреждению речевых нарушений.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования относит игру и общение к основным видам деятельности детей. Игровое общение является необходимым базисом для развития речевой активности ребенка.

Игра является социально значимой формой познавательной активности детей. Использование игр как способа обучения позволяет учить детей весело и радостно, без принуждения. Игра помогает организовать деятельность ребенка, обогащает его знаниями, активизирует мыслительную деятельность, внимание и стимулирует речь. Задачей учителя-логопеда и

воспитателя является постановка и автоматизация звуков речи. Однако этот процесс проходит медленно, поэтому необходимо создавать условия для успешного решения этой проблемы. Дети с речевыми нарушениями часто отстают от сверстников в физическом развитии, двигательной активности и могут уставать быстрее на занятиях. Поэтому им требуется больше времени и повторений, чем детям с нормальной речью.

Использование игровых технологий позволяет учителю-логопеду значительно улучшить результаты своей коррекционно-образовательной работы. Игровые технологии – это методы и приемы организации педагогического процесса в форме игр. В отличие от обычных игр, педагогическая игра имеет четкую цель и ожидаемый результат.

Использование игровой технологии в логопедической практике имеет следующие цели:

1. Повышение мотивации к занятиям. Игровая форма работы интересна детям и способствует привлечению их внимания и активного участия в коррекционных занятиях.

2. Увеличение результативности коррекционно-развивающей работы. Игры обучают детей и помогают закрепить усвоенный материал, что способствует достижению поставленных дидактических задач.

3. Развитие любознательности и интереса к родному языку. Игровые технологии стимулируют детей к изучению языка, расширению словарного запаса, развитию речи и коммуникативных навыков.

Игры, используемые на логопедических занятиях, выполняют следующие функции:

1. Обучающую. Игры помогают усвоить и закрепить материал, предлагаемый на занятии, и достичь поставленных дидактических задач.

2. Диагностическую. Игры позволяют логопеду диагностировать различные проявления ребенка и выявить его проблемные области.

3. Терапевтическую. Игры выступают как средство преодоления трудностей в обучении и помогают ребенку развивать необходимые навыки.

4. Коррекционную. Игры способствуют внесению позитивных изменений и дополнений в структуру личностных показателей ребенка.

5. Развлекательную. Игры эмоционально окрашивают деятельность ребенка и делают процесс познания увлекательным.

При проведении и организации игр на логопедических занятиях необходимо соблюдать следующие условия:

- Выразительность проведения игр.
- Включение педагога в игру.
- Оптимальное сочетание занимательности и обучения.
- Простота, доступность, ёмкость и наглядность игровых пособий.
- Индивидуальный подход к каждому ребенку и возможность показать свои знания.

Для повышения мотивации детей к занятиям и увеличения результативности коррекционно-развивающей работы можно использовать различные игровые технологии, такие как дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые, словесные игры, игры-драматизации. Важно, чтобы игра не была только развлекательной, но и эффективной, и чтобы предлагаемые игры помогали в обучении и развитии детей.

Дополнительно, логопед может использовать различные материалы и методы, такие как игрушки, дидактические и компьютерные игры, камешки Marbles, здоровьесберегающие технологии (дыхательную гимнастику, артикуляционную и пальчиковую гимнастику), лэпбуки, мандалы, мнемотехнику, инсценировки и этюды, информационно-коммуникативные технологии и клубы для родителей. Все эти подходы помогают разнообразить занятия и сделать их интересными и эффективными. Это по-настоящему радует и мотивирует меня как педагога. Когда дети проявляют интерес и энтузиазм к обучению, они легче и с большим удовольствием усваивают новый материал и глубже его понимают. В результате, они достигают лучших результатов и чувствуют себя увереннее.

Кроме того, такие приёмы делают занятия более динамичными и веселыми, что делает обучение более эффективным. Дети активно участвуют в игровых, творческих и интерактивных заданиях, что способствует развитию их творческого мышления, коммуникативных навыков и социальной адаптации.

Когда родители видят, как их дети с интересом и удовольствием учатся, они также проявляют больше внимания к образовательному процессу и активно включаются в его поддержку. Это создает позитивное взаимодействие между педагогом, ребёнком и его родителями, что также способствует успешному обучению.

В целом, применение разнообразных и интересных приёмов в работе с детьми дает множество положительных результатов и является важной составляющей успешного образовательного процесса.

### **Библиографический список**

1. Анищенкова, Е. С. Артикуляционная гимнастика для развития речи дошкольников / Е.С. Анищенкова. - М.: АСТ, Астрель, 2019. - 206 с.
2. Анфисова, С.Е. Игровая технология формирования у старших дошкольников направленности на мир семьи / С.Е. Анфисова. - М.: Педагогическое общество России, 2019. - 682 с.
3. Волошина, Л.Н. Игровые технологии в системе физического воспитания дошкольников / Л.Н. Волошина. - М.: Учитель, 2019. - 562 с.