«Развитие речевой активности у детей с ТНР через использование современных инновационных технологий»

Автор: учитель начальных классов, логопед Галкина С.А.

        Речь – одна из центральных важнейших психических функций, «зеркало» протекания мыслительных операций, эмоциональных состояний, средство самореализации и вхождения в социум.

        Речевая активность - важный элемент речевого механизма, отражающийстремление человека к вербальному высказыванию, выражающееся в самостоятельном, разнообразном, инициативном использовании речи в практике общения, активном владении языком, основанном на потребности речевого самовыражения.

В соответствии с требованиями ФГОС НОО одним из целевых ориентиров является хорошее владение ребёнком устной речью: умение выражать свои мысли и желания, проявлять инициативу в общении, задавать вопросы, делать умозаключения. Чтобы ребёнок своевременно и качественно овладел этими данными, необходимо, чтобы он обладал определённой **речевой активностью.**

Основу новой системы образования составляет модель «Я сам учусь, а не меня учат», поэтому, гармоничное воспитание личности ребёнка не мыслится вне развития его познавательной и **речевой активности**.

Большинство детей с тяжёлыми нарушениями речи кроме основного речевого дефекта имеют особенности эмоционально-волевой сферы: чрезмерная утомляемость, сочетающаяся с повышенной возбудимостью; непоседливость; вспыльчивость и склонность к неврозам; обидчивость. Это ведёт к ограничению круга общения, способствует возникновению замкнутости, безынициативности, нерешительности, стеснительности; порождает такие специфические черты речевого поведения как неумение устанавливать контакт с собеседником, нежелание отвечать, поддерживать беседу, высказывать своё мнение и как результат, отсутствие или очень низкий уровень речевой активности. Из этого следует, что проблема речевой активности у детей, имеющими ТНР является наиболее актуальной, а целенаправленная работа (в контексте ведущей коррекционно-образовательной деятельности) по её развитию выступает как одно из обязательных условий эффективности обучения и воспитания детей данной категории.

Потребности современного общества делают проблему развития речевой активностиактуальной не только в связи с ростом количества детей с речевыми нарушениями (каждый второй нуждается в коррекции речи), её значимостью для развития речи, но и рядом других причин:

        - резким ухудшением здоровья молодого поколения, тянущим за снижение речевой активности из-за лёгкой ранимости данной функции (как наиболее сложно организованной в своей психофизической основе;

        - существенным падением общего уровня культуры в обществе;

        - значительным уменьшением объёма общения взрослых с детьми из-за

  занятости родителей и их неподготовленности в вопросах воспитания;

        - недостаточным вниманием педагогов к её формированию, что обусловлено низким уровнем осознания значимости и глубины проблемы речевой активности;

        - ростом количества детей, чьё раннее развитие происходит в ситуации

  социальной депривации (лишение возможности удовлетворять основные

  психофизиологические, социальные потребности).

             Использование **современных образовательных технологий** позволяет значительно повысить **речевую активность** у детей с ТНР.

**1. Игровые технологии**, всестороннее развитие ребёнка через игру, активное включение в образовательную заинтересованную деятельность и общение.

         Игра – ведущий вид деятельности дошкольников. Она пронизывает всю их жизнь. Способствует физическому и духовному здоровью. Является источником обширной информации, методом обучения и воспитания. С помощью игры успешно создаются условия развития речи и речевой активности.

        Применение в учебном процессе через использование:

-  игровых обучающих ситуаций (социо-игровая технология);

-  дидактических игр;

А. Игровые обучающие ситуации (ИОС).

        Игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать речевые задачи и значительно повышают речевую активность, так как, прежде всего, это игра-общение. ИОС (приготовленные заранее или экспромтные) легко создаются, когда занятие проводится в рамках единого игрового сюжета.

        Виды ИОС:

* ситуации-иллюстрации;
* ситуации-упражнения;
* ситуации-проблемы;
* ситуации-оценки.

        *Ситуации-иллюстрации*. Дети наблюдают за игровыми действиями, разыгранной взрослым. Используются в работе с детьми, имеющими тяжёлый речевой диагноз, на начальном этапе коррекционного обучения.

        *Ситуации-упражнения*. Дети не только слушают и наблюдают, но и выполняют игровые действия, связывая их в сюжет; активно общаются, учатся регулировать взаимоотношения в рамках игрового взаимодействия.

*Ситуации-проблемы.*Решая проблему, дети выдвигают свои предположения, делают выводы и обобщения. В ситуациях-проблемах каждый ребенок находится в активной действующей позиции и уровень речевой активности высок.

        *Ситуации-оценки,* когда игровая проблема уже решена, и дети сами анализируют, обосновывают принятое решение, оценивают его.

         Б. Дидактические игры.

        Для коррекции речевых нарушений и развития речевой активности используются все виды дидактических игр:

* настольно-печатные;
* словесные: игры-загадки, игры-предположения («что было бы…»), игры-самопрезентации;
* игры-поручения, игры-прятки, игры-соревнования;
* игры с предметами (игрушки и реальные предметы).

Игры с предметами наиболее эффективны для развития речевой активности. Они очень нравятся детям, Основанные на возможности взять, потрогать, переставить, подержать игрушку (предмет), вызывают у ребёнка восхищение, желание непременно участвовать в игре, создают условия для речевой активности детей.

Игры с предметами решают задачи:

* Способствуют установлению контакта между детьми и педагогом.
* Развивают способность к самостоятельной игре.
* Обогащают нравственные представления.
* Решают речевые задачи: обогащают словарь; формируют грамматический строй речи; развивают связную речь.
* Повышают интерес и речевую активность.

                 Оборудование, которое используется для игр с предметами:

Игрушки:

* мячи, кубики, машинки, пирамидки, удочка;
* игрушечные предметы обихода, посуда, продукты питания;
* муляжи овощей, фруктов, ягод, грибов;
* муляжи зверей, птиц, рыб, насекомых;

Реальные предметы, окружающие ребёнка:

* различные атрибуты (платочки, прищепки, декоративные камушки);
* природный материал (шишки, ракушки, …).
* необычные предметы («чудесный» мешочек, ловушка, бусы, кристаллы, звёздочки, чудики, цветик-семицветик);
* «волшебные» предметы: «волшебная» палочка, «волшебная» шкатулка, накидка волшебника.

Результатом использования игровой технологии является: обеспечение высокого познавательного интереса, концентрации внимания на учебной задаче, увеличение доступности сложных задач обучения, становление осознанной познавательной мотивации, высокая **речевая активность**                 в процессе обучения.

**2. Технология позитивного настроя**, направленная на создание ситуации успеха; формирование у детей уверенности в собственных силах и речевой активности.

Применяется в учебном процессе через:

1. создание комфортны психологических условий;
2. сюжетно-тематическую организацию занятия;
3. использование сюрпризных моментов;
4. использование игровых форм оценки.
5. двигательную активность.

        При проведении занятия необходимо создать комфортную обстановку, направленную на преодоление коммуникационных зажимов:

* доверительные отношения педагога с детьми, искренняя заинтересованность в совместных действиях, играх, которую дети очень чувствуют; желание и постоянная готовность оказать помощь; живость эмоций;
* позитивный эмоциональный характер занятия, приносящий ребёнку чувство удовлетворения, желание учиться, узнавать новое;
* снятие «ошибко-боязни» при ответах.

        Дети с речевыми нарушениями очень чувствительны не только к содержанию обращённой речи педагога, но и её интонационному оформлению. Очень важна эмоциональность речи, с использованием всех интонационных средств; интригующая интонация голоса при вопросе, утрированно озабоченная интонация при постановке трудного задания. Речь должна быть спокойной, без раздражения, нормального темпа, с соблюдением пауз.

1. Сюжетно-тематическая организация занятия.

Организация занятия с использование единого игрового сюжета наиболее целесообразна дляактивизации речи, так как соответствует детским психофизическим данным. Учебный материал легче усваивается в рамках:

- сюжета сказки;

- известного мультфильма;

- воображаемых путешествий, экскурсий, поездок;

- приключения, игры;

- одной лексической темы.

По мере того, как развёртываются действия по сюжету, дети, играя, постигают понятия «звук», «слог», «слово», «предложение»; лексико-грамматические категории; навыки правильного звукопроизношения, при этом сохраняется стойкий интерес на протяжении всего занятия и высокий уровень познавательной и **речевой активности**.

         2.  Сюрпризный момент - игровой приём, который необходимо использовать на каждом занятии. Он очень эффективен для повышения речевой активности. Детям нравится, прежде всего то, что вызывает восхищение, удивление, радость и предвкушение чего-то интересного.

        Сюрпризный момент обеспечивается:

        а) введением игрового персонажа (опосредованное общение с детьми через игрушку):

-   игрушки (куклы, фигурки животных);

-   яркие иллюстрации сказочных героев и героев мультфильмов;

-   кукла-перчатка (оживший сказочный персонаж;

-   пальчиковые фигурки.

        Их использование может быть:

* в начале занятия: «сообщает» тему, «приглашает» детей отправиться в путешествие, затем «уходит» или «остаётся» играть с детьми;
* в ходе занятия: перед новым заданием, как эффективный способ переключения с одного вида деятельности на другой: «приносит» задания, «задаёт» вопросы, «загадывает» загадки;
* в конце (для игрового подведения итогов занятия): «хвалит» детей, «раздаёт» оценки.

б) внесением сюрпризных предметов, с помощью которых задаются или выполняются задания (телефон, «волшебная» палочка, «книга весёлых историй», «чудесный» мешочек, «волшебная» шкатулка, «таинственная шапка»);

в) предложением интриги, тайны.

        3. Игровые формы оценки - фактор формирования положительной мотивации к учебной деятельности и повышения речевой активности.

        Умелое применение разных форм оценки способствует поддержанию положительного эмоционального состояния ребёнка, стимулирует потребность в речевом общении, развивает речевую активность. Оценка должна быть справедливой, ясной и понятной для ребёнка, содержатьинформацию о его успехах, выполнять стимулирующую функцию и всегда быть положительной. «Незаслуженная похвала может повредить лишь слабому, но незаслуженный упрек способен и сильного сбить с пути».

          Используется оценка:

* в форме эмоционального отношения (всегда положительного, ободряющего): поддержка, похвала (должна быть направлена на поступок, а не на личность),

      позитивные реплики на высказывания детей;

* в игровой форме:

- получение (и накопление) за правильные ответы различных символов (фишек, жетонов, звёздочек…);

- использование переходного предмета-приза: игрушки, медальона, фонарика…;

* рукопожатие кукольного персонажа;
* трудовые подкрепления (раздача и сбор материала, игрушек).
* привлечение к оценке самого ребёнка, что способствует формированию самооценки, самоконтроля: «Что тебе сегодня удалось? Что не получилось?»

Для поддержания стойкого интереса и речевой активности детей применяется не только языковая, зрительная наглядность (игрушки, яркий иллюстративного материал, необычные и «волшебные» предметы, предметов-«помощники» …), но и музыкальная (аудио- и видеозаписи).

Активная двигательная деятельность, является предпосылкой для активной речевой деятельности. Очень важно её правильно организовать в течении занятия: дети могут сидеть за столами; стоять (рассматривание пейзажа за окном, картины, игра в мяч); сидеть на полу (или даже лёжа на животе на ковре). Допускается в ходе занятия свободное общение и передвижение в случае надобности. Ребёнку даётся выбор – принять участие в игре или наблюдать со стороны, включиться или выйти из игры в любой удобный для него момент, по собственному желанию (особенно это касается детей с повышенной утомляемость, дефицитом внимания). Обязательно включается в каждое занятие динамическая пауза (физкультминутки, игры – речь с движением), проводимые с применением аудио- и видео-сопровождения, вносится игровой персонаж, который вместе с детьми «выполняет» упражнения.

**3. Технология наглядного моделирования:** направленная на облегчение запоминания у детей путём образования дополнительных ассоциаций, развитие речемыслительной деятельности.

Применение в учебном процессе: Использование картинно-графических планов для составления описательных рассказов, пересказов, заучивания стихов по всем лексическим темам.

Результатом использования данной технологии является: овладение детьми связной речью, развитие увеличение объёма памяти, повышение **речевой активности**.

**4. Технологию проблемного обучения**, направленную на усвоение способов самостоятельного приобретения знаний, умений, навыков, мотивирование поиска существенных особенностей новой ситуации, в которой надо действовать.

Применение в учебном процессе: создание для детей проблемной ситуации, в процессе разрешения которой они овладевают обобщёнными способами приобретения новых знаний.

Результатом использования данной технологии является: высокая самостоятельность детей, творческое овладение знаниями, умениями, навыками; развитие мыслительных и творческих способностей: продуктивного мышления, воображения, познавательной мотивации; а также**речевая активность** детей.

**5. Цифровые образовательные технологии**, направленны на положительное воздействие на различные стороны речи, психическое развитие детей; расширение уровня образовательных возможностей с помощью современных мультимедийных средств.

        В условиях введения ФГОС приоритетной задачей становится введение в дошкольное образование инновационных технологий, в том числе информационно-коммуникационных (ИКТ).

        Всё чаще речевые патологии имеют комбинированную форму, когда у ребёнка одновременно нарушаются речь, развитие высших психических функций, эмоционально-волевая сфера. Применение ИКТ в работе с детьми с ТНР делает довольно сложный процесс коррекции речи более интересным, доступным, обладает рядом неоспоримых преимуществ перед другими игровыми технологиями, помогает быстрее перейти от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению, что является важной ступенью развития логики.

Результатом использования данной технологии является: повышение мотивации к обучению, увеличение концентрации внимания, развитие творческих способностей, формирование навыка самоконтроля, умения самостоятельно приобретать новые знания, высокая познавательная и**речевая активность** детей.

**6.** **Технология сотрудничества**, направлена на реализацию равенства, партнёрства в отношениях педагога и ребёнка, гуманно-личностный подход к ребёнку.

Применение в учебном процессе. В концепции сотрудничества важнейшее место занимают отношения «педагог-ребёнок», ребёнок представлен как субъект своей учебной деятельности. Поэтому два субъекта одного процесса должны действовать вместе; ни один из них не должен стоять над другим. Совместно с детьми вырабатываются цели, содержание занятий (свобода и самостоятельность выбора), даётся оценка, находясь в состоянии сотрудничества, равенства и сотворчества.

        Используемые приёмы:

1. Действия по выбору.
2. Элементы соревнования (Кто скажет больше слов? Кто лучше скажет?).
3. Словесные приёмы:

- непосредственное обращение к ребёнку с просьбой посоветоваться, поделиться опытом, сделать вывод,

- обращение к ребёнку через посредника, в качестве которого выступает другой ребёнок. Это побуждает детей обращаться друг к другу с различными просьбами, вопросами, сообщениями, что ещё больше стимулирует речевую активность.

Результатом использования данной технологии является: развитие навыков культуры общения, создание атмосферы сотрудничества и равенства, развитие самостоятельного критического мышления и **речевой активности**детей.

        Другие приёмы для развития речевой активности детей:

        1. Использование активизирующих речь техник:

         - провокация: побуждение словами или наглядными действиями, средствами добровольно вступить в обсуждение, высказаться (Я-снеговик, у меня нет друзей, и мне хочется плакать…).

        - абсурд: предъявление сказанного ребёнком в смешном, но не в обидном виде (Это бегемот. А мне кажется, что это заяц, почему вы думаете, что это бегемот?).