***Кубасова Юлия Владимировна***

***Кубасова Юлия Владимировна***

***Педагог-психолог***

***МАОУ СОШ №1- «Школа Сколково Тамбов», г.Тамбов***

***Тамбовская область***

*e-mail: k3481@list.ru*

***БАЗОВЫЕ ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ РЕЧИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ***

Для детей с ограниченными возможностями здоровья значима социализация их в общество. Поэтому развитие коммуникативной функции, а именно связанная речь, очень важное условие для адаптации ребенка. Связанная речь является неотъемлемой частью не только речевого развития, но и онтогенеза ребенка в целом. Оно отражает логику мышление ребенка, его умения осмысливать воспринимаемое и адекватно выражать его по средствам речи. Уровень сформированности связанной речи является одним из важнейшим компонентом готовности ребенка к школьному обучению. Количественный рост словаря выражается в увеличении усвоенных ребенком количества слов. Он формируется от 2 до 8 лет. И к 7 годам должен составлять от 15000 до 2000 слов. Он зависит и от условий жизни и от семейного воспитания. Большую роль в обогащении словарным запасом играет овладение ребенком законами словообразованием. Ребенок осваивает лексическую систему своего языка. Узнает, что с помощью приставок и суффиксам он может преобразовывать знакомые слова в новые. Качественный рост словаря обусловлен процессом усвоения детьми значения слова. В русском языке существует переносные, иносказательны, многозначные слова. И ребенок может испытывать затруднения в переносном смысле. Словарь русского языка предусматривает: Номинативный словарь (словарь существительных) - это самые первые произносимые ребенком слова (на 2м году жизни у ребенка может быть до 15 слов ) Предикативный (глагольный словарь) – отвечает за формирование первых фраз. Без глаголов не возможно высказать свои мысли. Атрибутиный словарь (словарь прилагательных)- словарь конкретных значений. С помощью него ребенок может описать конкретный предмет. Этот словарь на сегодняшний день мало развит и у детей с нормой. (Пример: худой карандаш или тонкий человек сказать так нельзя, однако многие дети говорят именно так). Проблема нарушения связанной речи у детей с ОВЗ чаще всего ограниченно обиходно-бытовой лексикой семьи. Речь отличается отсутствием четкости, последовательностью изложения, фрагментарностью, отрывочностью, что мешает ими быть понятыми окружающими. Они с трудом устанавливают причинноследственные связи. Ответы их однообразны, типичны и предсказуемы. Понятивный словарь низкий. Им сложно делать обобщения. Глаголы и прилагательные в речи таких детей практически отсутствуют. Часто замещают слова на основе сближения семантики слов. (Например: задание назови лишний предмет: валенки, ботинки, босоножки. Лишнее валенки т.к. они одеваются на руки. Т.е. у ребенка отложились они как синонимы, т.к. таких слов нет в запасе у ребенка. Это и есть ограниченность обиходно-бытовая). Т.о чтобы ввести новые слова ребенку, ему необходимо множественное повторение. Специфические ошибки детей ОВЗ: -ограниченность словарного запаса. Это видно, когда ребенок не может на практике применить правила в работе. Например, не может подобрать

однокоренное слово, при применении правила на безударные гласные, хотя правило рассказывает. Сложность именно подобрать само слово. -недостаточное понимание значения слов. Слова с одинаковой звуковой наполняемостью, например, лес-леса и лиса не различается ребенком. -неумение выделить существенные семантические признаки в структуре значения слова. Не возможность понять значения фразы, которую он прочитал -недостаточное осознание поставленной задачи ребенок не может прочитать и(или) понять задачу т.к там есть контекст и нужно понять смысл задачи, выделить значимое слово в предложении. Для детей характерна шаблонность подбора слов. Отмечается малый объем информации заложенной в предложении. Причина всего этого –небольшие знания о окружающем мире, не знание нужного слова, не точное понимание какого-либо слова из предложения. Для расширения словаря таким детям необходимо многократные повторения слов и словосочетаний. Для этого можно использовать множество готовых игр, можно их преобразовывать. На ступени начальной школы, при низкой мотивации сниженной познавательной активностью, должны является сменной учебной деятельности, где они играя могут раскрыть себя с другой стороны. Лото играть в него можно и с раннего возраста для формирования пассивного запаса слов (у 2х леток) и усложняя ее. Например, дети повторяют слова и ищут признак подходящий ему, затем подключаем кубик с гранями, где ребенок видит сколько точек и получает картинку когда назовёт столько признаков для этой картинки. Затем ребенок получает картинку за состав предложений из трех слов, дальше он составляет предложение из стольких слов сколько на кубике выйдет точек. Сейчас есть тематические лото (животные африки, мама и малыш и т.п.). Лото ассоциации позволяет активизировать всю познавательную сферу ребенка. (предметы определенной формы, увидеть ассоциации и т.п.). Электровикторины которые позволят наглядно изучить многозначные слова, объяснив значения слов, сформировать активный запас слов. Умная полянка использовать ее можно и в групповой форме и индивидуально. Подбираются картинки из журналов и наклеиваются на картон. Дети могут сделать их сами и играть дома с родителями. Бросается игрушка и задаются вопросы: Назови предмет вопрос КТО? Что? Назови признаки предмета КАКОЙ? Назови действия предмета ЧТО ДЕЛАЕТ? ОБОБЩЕНИЕ. Найди только животных, посуду, одежду и т.п. Составь предложение с этим словом. Попробуй соедини в предложении эти картинки. Скажи предложение из трех слов на одну букву. Найди третий лишний картинку…. И т.п. Можно дать задание создать свою полянку на какую-либо тему ( времена года, дни недели, транспорт и т.п.) Сад-огород для расширения словаря прилагательных. Сделать на листе две части с одной стороны дерево, с другой грядки (прорисовывая ряды веток и

грядок для пространственных представлений) и на липучки можно приклеивать овощи и фрукты. Можно отрабатывать предлоги ( пример приложения с кошкой)

Усложненые игры: «Сочинялка» простой вариант: Ее можно сделать из любых сюжетных картинок. Делается круги и на них приклеиваются сюжетные картинки. (можно сделать как гусеничку: голова гусеницы и ее тело из кружков). Задания могут быть различными, например, соедини найдя связь, ассоциацию. Кто быстрее соберёт. Можно разложить рубашкой вверх и задания могут быть различными: назови основные признаки этого предмета, Более сложный: Нужно придумать небылицу или продолжить рассказ, связав предметы на карточках, нужно обосновать сходство между наугад перевернутой парой карточек, нужно загадать предмет с карточки и т.д. Психологические игры: «Лепешка», «Анархия» и «Мошенничество» Игровое поле для этих игр можно изготовить самому. В зависимости от количества играющих Вам потребуется: • Одна покрытая пластиковым покрытием игровая доска или белое оргстекло любой толщины, размером 54 на 54 см. • Семь различных самоклеющихся цветных пленок, тех цветов, какие Вы выберете для играющих, например для пяти игроков: красного, синего, зеленого, желтого, лилового цветов. Кроме того для любого количества игроков: голубого, коричневого и серебряного цветов для изготовления цветных полей согласно приведенной далее схеме. • Пять кусочков пластилина аналогичных же цветов (красного, синего, зеленого, желтого, лилового цвета). • Один кубик. Квадратными и прямоугольными кусочками пленки указанных цветов наклеивается "дорожка". В принципе игру можно изготовить и для большего количества игроков. Для этого игровое поле должно быть соответственно расширено; для новых игроков в дополнение к пяти существующим цветам нужно ввести другие цвета клеящейся пленки и пластилина. Лепёшка В игре "Лепешка" игроки сами лепят из пластилина свои игровые фишки. Тем самым они дают понять как они относятся к другим игрокам, какие у них желания и намерения. В ходе игры между ее участниками постоянно возникают самые разные отношения, иногда и такие, когда кого-то превращают в "лепешку". В игре отрабатывается также опыт взаимных обвинений, вежливых извинений и просьбы о помощи. Игроки учатся справляться с агрессией социально приемлемым образом, а неприемлемое поведение наказывается. Особая версия игры ("Анархия") может использоваться с целью катарсиса. Другая разновидность игры ("Мошенничество"), учит как привлекать людей на свою сторону (завоевывающее поведение). Цель игры — первым придти к конечному пункту — на "Небо людей". Попасть туда можно только при помощи неповрежденной целой фигурки-фишки человека. Сам же процесс игры часто затягивает настолько, что забывается формальная

цель, а подлинной целью игры становятся живые отношения участников друг с другом. Игра проводится по следующим правилам:

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Старт игры начинается на поле "хлев".

2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле другого цвета.

4. Игрок, на цвет поля которого попала фигура другого цвета, должен обвинить попавшее на его поле животное за какой-то придуманный им проступок (например: "ты украл у меня мой бутерброд!").

5. После этого обвинения владелец животного должен соответствующим образом извиниться за свое животное или предложить исправить содеянное.

6. Если владелец поля удовлетворен извинением или возмещением ущерба, то он может отказаться от наказания попавшей к нему фигуры. Тогда следующий игрок может бросать кубик. Если владелец поля не удовлетворен извинением, он может наказать попавшую к нему фигуру, щелкнув по ней, смяв ее или как угодно изменив ее форму. Он может также одним ударом смять ее в "лепешку".

7. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигура может залечить раны, изменить себя, отдохнуть и "развить себя". Поэтому все игроки восстанавливают свои фигуры, если им выпадает количество ходов, позволяющее им достичь собственного игрового поля или если у них есть возможность его перескочить. В последнем случае они идут только до своего "дома". Лишь неповрежденные фигуры имеют право перешагнуть через поле своего цвета.

8. Цель игры — стать человеком и попасть на "Небо людей". Но сам игрок не может просто превратить себя в человека. Для этого нужна помощь другого игрока, который, как в сказке, сможет "расколдовать животное", превратив его обратно в человека. Когда кто-то захочет стать человеком, он должен выбрать кого-то из игроков и попросить его перелепить фигурку своего животного. Это можно сделать, когда целая и неповрежденная фигурка животного находится на поле своего цвета. Необходимо также убедить другого игрока, обосновав ему почему животное хочет стать человеком. Если фигурка животного попадает на поле своего цвета поврежденной, то владелец животного должен сам исправить ее, долепив до целого животного. И только когда очередь в следующий раз вновь дойдет до того, что можно будет бросать кубик, можно будет попросить какого-то другого игрока превратить животное в человека.

9. Если приведенное обоснование кажется игроку, к которому обратились с просьбой превратить животное в человека, достаточно убедительным, то он лепит из фигурки животного человека. С этого момента владелец фигурки-человека должен вести себя в игре "по-человечески", "гуманно". Это значит, что он в принципе не должен бить, давить или разрушать другие фигуры, которые попали на одно из его полей и не принесли достаточных извинений за причиненный

ущерб. Однако "человек" может, не разрушая другую фигуру, таким образом согнуть ее, чтобы ее поза выражала извинение, признание своей вины. Например, можно склонить голову животного, согнуть спину, поставить на колени, заставить ползти по полу.

10. Если игрок, имеющий фигурку-человека, все равно — забывшись или намеренно — раздавит кулаком фигурку животного или человека в лепешку, то его фигурку возвращают в "хлев" и он начинает игру сначала, но уже снова в форме животного.

11. Игрок, чьей фигурке-животному два раза отказали в желании стать человеком, может во время своего хода вернуться назад на ближайшее поле своего цвета и там самостоятельно превратиться в человека. Кубик при этом не кидается.

12. Последнее поле в игре — зеркальное. Наказанные и поврежденные фигурки должны точно попасть на это поле. Владелец поврежденной фигурки животного исправляет ее и переставляет ее затем на "небо животных". Владелец поврежденной фигурки человека может "подлечить" себя на зеркальном поле. На "небо людей" неповрежденная фигурка человека переходит уже при следующем ходе, если на кубике выпадает число "I". Выигрывает тот, кто первым попадет на "небо людей". Целым фигуркам-человечкам не нужно останавливаться ждать на зеркальном поле, при точном выпадении числа на кубике они могут сразу перейти на "небо людей".

13. Дополнительное правило для опытных игроков: человеческая фигурка опять превращается в животное, если ее владелец наказывает попавшую на его поле фигурку, не дожидаясь обвинения или извинения. Анархия Для тех, кто хотел бы попробовать жить в "беззаконном обществе", мог бы осуществить это желание в игре "Анархия". Начало игры происходит, как описано выше, пункт 1-3. Дальше добавляются следующие правила; Владелец поля обвиняет попавшую на него фигуру описанным выше образом. Если следующее за этим извинение владельца фигуры кажется владельцу поля недостаточным, то он может любым способом наказать попавшую на него фигуру, все равно будь то человек или животное. При этом никаких последствий для наказывающего не будет. По принципу: "Помоги себе сам, и тогда поможет тебе Бог", каждый, попадая на свое поле, может любым образом себя изменить, вылечить или приукрасить. Он даже может, если захочет, сам сразу же превратить себя из животного в человека. Однако, если на его поле в это время будет находиться какая-то другая фигура, то ему придется подождать со своим превращением, пока он не будет один "дома". Как только фигурка человека попадет на "небо людей", то другие игроки уже больше не имеют права превращать своих животных в людей. Звери попадают тогда на "небо животных". Мошенничество Все игроки лепят в начале игры свои фигурки в форме фигуры человека. Попавшую на чужое поле фигурку не обвиняют, а наоборот, гость является "представителем" в широком смысле этого слова. Его задача — сагитировать и завербовать хозяина поля. Например, как представитель какой-то фирмы, проводящий рекламу своего продукта, или как страховой агент, уговаривающий

оформить страховку, или как политик, агитирующий голосовать за свою партию, или как член религиозной секты, уговаривающий прийти на собрание верующих, либо как член спортивного общества, уговаривающий вступить в него. Хозяин поля решает, принять это предложение или нет. Если он независимо от своего решения считает рекламу навязчивой и назойливой, или если он подозревает в ней "западню", то он имеет право таким образом изменить форму фигурки, чтобы это отражало характер отношения к рекламе. Это может означать также превращение в животное. Переделанная фигурка должна тогда быть возвращена назад на ближайшее поле своего цвета. И только на следующем собственном поле владелец фигурки может опять переделать ее в целого человека.

**Список литературы:**

1. Акименко В.А. Речевые нарушения у детей. М.: Феникс,2008.
2. Акименко В.М. Новые логопедические технологии: учебно-методическое пособие. Ростов н/д: Феникс, 2009.
3. Инклюзивное образование. Настольная книга педагога, работающего с детьми ОВЗ: методическое пособие. М.: Гуманит. изд.центр ВЛАДОС, 2014