**Формирование положительной мотивации к обучению у детей с ТНР в системе логопедической работы с использованием дидактической игры «Доббль»**

Евтифеева Наталья Николаевна

Учитель-логопед

Один из способов, мотивирующий детей к познанию - дидактическая игра. Она создаёт у обучающихся положительный эмоциональный настрой, способствует развитию самодисциплины, улучшает работоспособность, позволяет в игровой форме многократно повторять один и тот же материал.

При тяжелых речевых нарушениях этап автоматизации звуков затягивается, ребенку долго не удается правильно произносить поставленный звук в слогах и словах, не говоря уже о фразах. Многократное повторение одного и того же речевого материала утомляет ребенка. У него теряется интерес к занятиям, пропадает желание посещать кабинет логопеда.

Преодоление сложной речевой патологии, требует продолжительного времени, особой тщательности и интенсивности логопедической работы в течение всего учебного года. Однако, кроме речевых дефектов, у значительной части детей-логопатов наблюдается сниженная познавательная активность, отклонения в эмоционально-волевой сфере, отклонения в общей моторике, различные соматические заболевания, повышенная утомляемость. Они неусидчивы, им трудно удерживать внимание длительное время, особенно на логопедических занятиях, где изо дня в день необходимо выполнять одни и те же упражнения и задания для получения хорошего результата. Монотонная, однообразная работа приводит к утомлению детей и потере интереса к логопедическим занятиям.

Как повысить интерес детей к занятиям? Этот вопрос задает себе каждый педагог.

Отсюда возникает объективная необходимость поиска новых методов и приёмов работы, которые с одной стороны обеспечили бы повышение эффективности логопедической работы и позволили бы к концу учебного года добиться хороших результатов, а с другой стороны не переутомляли бы детей и сохранили им здоровье. Игра — основной вид деятельности дошкольников. Именно в игре удовлетворяются основные потребности ребенка: в движении, в общении, в познании, в самореализации, свободе, самостоятельности, в радости и удовольствии. Игровые приёмы наиболее естественны и природосообразны, а потому позволяют эффективно обучать детей, развивать речь, эмоционально-волевую сферу, прививать им коммуникативные навыки, сохраняя при этом здоровье.

При использовании игровых технологий, благодаря игровой мотивации, у детей возрастает заинтересованность в логопедических занятиях, развиваются: познавательные процессы, коммуникативные способности, произвольность поведения, а коррекционный процесс проходит радостно и не утомительно.

Хочу поделиться одной из серий игр, которые использую в своей работе - это «ДОББЛЬ».

Игра Доббль дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для данной категории детей. Дидактическая игра позволяет делать менее заметным переход к изучению серьезного, порой неинтересного для школьников учебного материала.

Каждая дидактическая игра имеет **правила**, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию рабочей обстановки. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Соблюдение правил в игре требует от детей определенных усилий воли, умения обращаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции, проявляющиеся из-за неудачного результата. Важно, определяя правила игры, ставить детей в такие условия, при которых они получили бы радость от выполнения задания.

Существенной стороной дидактической игры являются **игровые действия**, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения цели игры. Учитель, как руководитель игры, направляет ее в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ее ход разнообразными приемами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих. Благодаря наличию игровых действий дидактические игры делают обучение более занимательным, эмоциональным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками.

Механизм игры таков: имеется несколько десятков круглых карточек (в оригинале 56), на каждой из которых от 4 до 8 картинок. При этом на любых двух карточках совпадает только одна картинка. Вы берёте в руки две карточки и Вам уже не надо объяснять правила игры, всё понятно: ищем одинаковую картинку. Но за этой простотой стоит неожиданно много полезных возможностей.

Инструкция к оригинальной игре обещает, что в процессе игры у участников развивается зрительное восприятие, внимательность и реакция.

С логопедической точки зрения настольная игра Доббль, в первую очередь полезна для активизации речи, развития координации речи с движением, актуализации словаря детей. Но игру можно сделать поистине великолепной, если использовать в качестве картинок специально подобранный материал: слова заданной лексической темы, определённой слоговой структуры или картинки, в названии которых есть автоматизируемый звук. Такие игры можно найти в логопедических сообществах, а можно создавать самостоятельно.

Не секрет, что и у взрослых игроков быстрее действуют руки, а слова «застревают». Именно над развитием речевой реакции, координацией зрительного восприятия и речи мы и работаем. Часто, зная правильный ответ, мы в ситуации волнения не можем быстро его дать. Поэтому настольная игра Доббль будет очень полезна будущим школьникам. При этом следует помнить, что необходимость быстрой актуализации слов в условиях стресса может быть противопоказана для детей с заиканием или с предрасположенностью к запинкам, тикам.

**Спокойный вариант – для малышей и «особенных» детей.**

Перед каждым ребёнком кладутся две карточки и они выбирают на них общие символы, действуя в собственном темпе. Или перед каждым ребёнком выкладывается одна карточка, а стопка кладётся в середину и дети строго по очереди ищут совпадения со своей карточкой. В поиск вовлечены все, но карточку забирает тот, чья сейчас очередь. При этом отсутствие или недостаточное развитие речи не является преградой – работаем над зрительным вниманием и формированием у малышей указательного жеста.

Дополнительные правила будут полезны для решения некоторых логопедических задач:

* **Для формирования навыка правильного согласования существительных с притяжательными местоимениями** МОЙ, МОЯ, МОИ, МОЁ перед началом игры проговариваем с детьми, что назвав общий символ, нужно ещё и подобрать к нему нужное местоимение (дерево моё, человечек мой, губы мои, мишень моя и т.д.) и только после этого карточка окажется у игрока
* **Для формирования навыка словоизменения существительных** перед началом игры договариваемся, что нужно назвать не только совпадающую картинку, а словосочетание (Винительный падеж – вижу…, Предложный падеж – мечтаю о …, Творительный падеж – любуюсь …, Дательный падеж – даю …)
* **Для формирования навыка правильного согласования существительных с прилагательными** перед началом игры детям разъясняется, что к каждому символу можно подобрать прилагательное (зелёная клякса, фиолетовая птичка, красное сердце и т.д.). Карточка окажется у того игрока, который не только быстрее найдёт общие символы на карточках, но и произнесет два слова вместе (существительное плюс прилагательное)

Нестандартное использование карточек

* **Для развития слухового внимания** (что будет очень важно в школе, где все задания даются устно и достаточно быстро) перед игроками раскладываются 6-10 карточек и взрослый произносит: «Я загадал такую карточку, на которой есть собака и машина» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть и больше символов). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт загаданную карточку.
* **Для развития слуховой памяти** предыдущий вариант игры немного изменяется – карточки находятся в существенном отдалении от детей. Дети получают задание найти такую карточку, на которой будет, например динозавр и птичка (далее и больше символов), затем пройти (покружиться на месте, обойти препятствие, проползти под преградой и т.д.) и найти загаданную карточку.
* **Для развития зрительной памяти** каждому игроку раздаётся по карточке и даётся время на запоминание символов на ней, затем карточки переворачиваются или сдаются взрослому. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Усложнить игру поможет отсрочка по времени между запоминанием и ответом.
* **Для развития связной речи и умения фантазировать** каждому игроку раздаётся карточка и даётся время на придумывание рассказа с использованием слов-символов на ней. Дети могут придумать самые фантастические рассказы с неожиданным сочетанием действующих лиц. Оценивается связность рассказа и количество использованных символов с карточки.

**Выводы.**

Итак, мы видим, что с помощью этой игры можно не только развивать внимание, влияя на все его характеристики: произвольность, объём, концентрацию, распределение, устойчивость, переключение, тренировать реакцию, как двигательно-моторную, так и речевую, но и расширять и актуализировать словарный запас, отрабатывать слоговую структуру слова, автоматизировать звуки, упражнять грамматические функции словоизменения, развивать слуховое внимание и память, как зрительную, так и слуховую. В игре также идет адаптация к условиям постоянно меняющейся задачи. Этот полезный навык переноса внимания (без «застревания» на пройденном или неудавшимся) будет важен в условиях быстро меняющихся заданий в школе.