

# Игроматика-обучение через развлечение

Подготовила учитель-логопед:

Перминова В.Н.

МДОУ «Золотой петушок»

Цель: использование нейропсихологических игр и игровых упражнений, как средства развития и обучения детей дошкольного возраста

Задачи:

- активизировать работу полушарий головного мозга
  - развивать высшие психические функции
  - развивать ориентировку в пространстве, ориентировку в схеме собственного тела, кинестетические ощущения
  - тренировать процессы саморегуляции и самоконтроля
- Нейропсихология соединяет в себе два направления обучения

Когнитивные методы	Двигательные методы
формирование ВПФ «ориентированы на голову»	телесно-ориентированные техники развитие ощущений собственного тела «ориентированы на тело»
метод замещающего онтогенеза А.В.Семенович «Комплексное нейропсихологическое сопровождение развития ребёнка» оптимальный подход, который позволяет сочетать эти методы	

Игры и игровые упражнения, представленные в рамках сегодняшнего мастер-класса, разработаны в технологии Анны Владимировны Семенович.

Следует отметить, что при использовании игр в обучении детей, удаётся вызвать и поддержать интерес ребёнка на протяжении всего занятия, при использовании нейропсихологических упражнений включаются первый и второй блоки головного мозга, которые отвечают за формирование у детей «двигательного интеллекта» и приёма, переработки информации, иными словами «библиотеки». Третий блок головного мозга, который отвечает за процессы саморегуляции и самоконтроля, включается ближе к концу дошкольного возраста, способствует умению планировать игру, планировать действия, предугадывать последствия.

В начале работы отдаём предпочтение двигательному развитию, так как воздействие на сенсомоторный уровень вызывает активизацию работы высших психических функций, развитие эмоций и саморегуляции. Можно начинать использовать игры для детей с 2 лет.

*1 блок. Игры на развитие движений и кинестетических ощущений, игры с самомассажем пальцев рук.*

Массаж кистей рук усиливает рефлекторные связи коры головного мозга с мышцами и сосудами

*Массажная игра «Пила».* Рука ребром расположена на кисти другой руки. Выполняет растирающие движения вперёд-назад.

*Пили пила, пили пила,*

*Зима холодная пришла.*

*Массаж ушных раковин.* Специалисты насчитывают 148 точек, расположенных на ушной раковине, связанных с различными частями тела человека. Даже простой растирающий массаж ушей улучшает кровообращение в организме, стимулирует кору головного мозга, улучшает слуховое внимание и восприятие ребёнка.

*«Погреем ушки»* Дети прикладывают ладони к ушам и тщательно растирают ушные раковины. Повторение 5-6 раз.

*«Покрутим козелком»* Дети вводят большой палец в слуховое отверстие и указательным пальцем прижимают козелок, выступ ушной раковины спереди, захватив таким образом козелок, сдавливают и поворачивают его во все стороны.

*Подходи ко мне, дружок, и садись скорей в кружок*

*Ушки ты свои найди и скорей их покажи.*

*А потом, а потом покрутили козелком.*

*Ушко , кажется замёрзло, отогреть его так можно.*

*«Обезьянка расчёсывается».* Правая рука массирует пальцами голову от левого виска к правой части затылка и обратно. Затем левая рука – от правого виска к левой части затылка.

*Развитие кинестетических ощущений.*

*«Рисуем на спине».*

Дети делятся на пары. Парами становятся возле песочного стола. Один человек рисует на спине другого. Это могут быть фигуры простые по форме. Другой человек должен угадать, что нарисовано на спине, изобразив этот рисунок на песочном столе. Можно изобразить рисунок на бумаге карандашом или выбрать карточку с готовым рисунком.

*Игровое упражнение «Дятлы»*

Дети выстраиваются друг за другом. Последний человек стучит пальцем по спине того кто перед ним, например пять раз и так по цепочке. Первый игрок говорит, сколько раз ему постучали по спине, остальные игроки могут показать на пальцах, сколько раз стучал водящий или написать цифру.

*2 блок игр. Игры на освоение внешнего пространства.*

Часто у детей нарушена пространственная ориентировка. В игровой форме можно формировать у детей данное умение.

*Игра «Робот»* Ребёнок изображает робота, точно и правильно выполняющего команды человека : « Робот, сделай один шаг вперёд, два шага направо, прыжок

вверх, три шага налево». После того, как данное умение сформировано предлагаем игру «Непослушный робот», который выполняет команды наоборот: идёт не вперёд, а назад, поворачивает не направо, а налево, вместо того, чтобы подпрыгнуть, приседает.

*3 блок игр. Игры на знакомство со схемой тела человека.*

Изучение схемы тела человека стоящего напротив, всегда вызывает у детей значительные затруднения и нуждается в тщательной проработке. Нужно чётко сформировать у детей представления, что у человека, стоящего напротив, «всё наоборот».

Ребёнок, стоя в колонне спиной к остальным, поднимает правую руку; остальные поднимают свои правые руки и убеждаются, что он сделал правильно. Не опуская руки, ребёнок поворачивается лицом к остальным. Дети, сопоставив положение его поднятой руки со своими, делают вывод о противоположном расположении правых и левых частей тела у лиц, стоящих напротив друг друга.

«*Моя рука, твоя рука*» Ребёнок, стоя лицом к ведущему или сидя напротив куклы, определяет сначала у себя, а потом у куклы левую руку, правое плечо и т.д. Затем задание усложняется и ребёнок называет с показом на кукле или на ведущем : «Это твой правый глаз, это твоё левое колено», «Покажи правой рукой , где у куклы левая нога».

«*Ухо-нос*» Дети берутся левой рукой за кончик носа, а правой рукой - за левое ухо. По команде педагога одновременно отпускают ухо и нос и меняют положение рук наоборот.

Вариант с усложнением.левой рукой участники берутся за кончик носа, а правой рукой – за противоположное ухо. По команде одновременно отпускают ухо и нос, хлопают в ладоши и меняют положение рук наоборот.

Кинезиологические упражнения синхронизируют работу полушарий, улучшают зрительно-моторную координацию, совершенствуют регулирующую функцию нервной системы.

*4 блок игр. Игры на развитие высших психических функций.*

«*Скоростные колпачки*». *Игра на развитие зрительного внимания и развития процессов саморегуляции и самоконтроля.*

Участники от двух до четырёх человек. Открывается верхняя карта колоды. Игроки начинают расставлять колпачки так, чтобы цвета шли в той же последовательности, что и цвета на открывшейся карте. Обратите внимание, что одни цвета чередуются горизонтально, а на других – вертикально. Следовательно и колпачки расставляются так же. Расставивший колпачки игрок должен тут же нажать кнопку звонка. Если игрок расставил колпачки верно, он получает карточку. Если ошибся, карта достаётся игроку, который позвонил вторым и т.д.

*Второй вариант игры «Строим башню»*

Дети садятся парами, спиной друг к другу. Каждому ребёнку выдаём одинаковый набор цветных стаканчиков от игры «Скоростные колпачки» и просим одного из

них построить башенку, а потом словами объяснить второму участнику, какая именно башня у него получилась, чтобы второй мог построить точно такую же. Это игровое упражнение учит детей правильно выражать свои мысли, внимательно слушать собеседника и воспринимать инструкцию на слух, а также формирует умение ориентироваться в пространстве.

*Игры на коррекцию навыков звукопроизношения и развитие словарного запаса .*

*Логомоторные игры* – представляют собой сочетание трёх методов. Первый- кинезиологический метод. Сплав слова, движения и эмоции.

Второй метод, оптимизирующий логопедический процесс за счет постепенного включения механизмов самокоррекции – это методичный тренинг, т.е. многократная (до автоматизма) отработка однотипных звуко-слоговых конструкций.

И, наконец, третий метод, от которого зависит весь успех работы – мотивационный: желание, интерес, позитивный настрой.

Именно эти методы заложены в основу технологии логомоторных игр и упражнений, суть которых заключается в многократном повторении одних и тех же слов с одновременным выполнением простейших однотипных движений пальцами рук.

Беглецы

Цель: автоматизация навыков произношения звука ЛЬ в словах «лебеди», «козлики», «львы», развитие переключаемости движений.

Из зоопарка сбежали,

И свои клетки сломали

Лебеди, козлики, львы, (упр. «Лебеди», «Козлики», «Львы»)

Лебеди, козлики, львы,

Лебеди, козлики, львы,

Лебеди, козлики, львы,

Лебеди, козлики, львы...

Вот они – рядом.... Лови!

(водящий хватает руки игрока, не успевшего спрятать свои руки за спину)

Цель: автоматизация в речи звука Ш.

Складывали мышшки,

стопочкою книжки

Стопка выше, выше, выше,

Стопка книг до самой крыши.

Применение на практике данной технологии способствует более прочному образованию межанализаторных связей у детей, развитию межполушарного взаимодействия, прочному усвоению учебного материала и развитию двигательного интеллекта.

Используемая литература : А.В.Семенович «Нейропсихологическая коррекция в детском возрасте»

