

Формирование у обучающихся осознанности чтения посредством игр на логопедических занятиях

Базарова Н.Н., учитель-логопед
МБОУ «СОШ №5»

Интерес к чтению возникает в том случае, когда читатель свободно владеет осознанным чтением и у него развиты учебно-познавательные мотивы чтения. Условием овладения читательской деятельностью является знание способов чтения, способов смысловой обработки текста, владение определенными умениями и навыками, которые не должны развиваться спонтанно. Считаю, что одним из вариантов повышения качества чтения в начальной школе является целенаправленное управление обучением чтению. Понимание содержания прочитанного складывается из осмысления того, о чем говорится в тексте и как об этом сказано. При этом важно учитывать, что расширение круга представлений младшего школьника о действительности должно идти от самого ребенка, его ближайшей среды обитания и окружения к более отдаленным явлениям. Чтение сложный, трудоемкий, долговременный и порой тяжело поддающийся процесс для освоения ребенком в возрасте 6-7 лет. И зачастую является скучным и нелюбимым занятием, которого избегают. Все три этапа формирования навыка чтения (аналитический, синтетический, автоматизации) ребенок проходит в своем индивидуальном темпе, и продолжаются эти этапы примерно три-четыре года. На первом этапе родители часто говорят: буквы знает, читать не хочет. Не хочет, еще и не может! Только к 9-10 годам формируются механизмы произвольной регуляции деятельности, организации внимания. Ведь для того, чтобы сосредоточиться, для того, чтобы дифференцировать, нужно не отвлекаться. Нужно сконцентрировать внимание. Исходя из этого становится актуальным проводить работу по формированию навыков чтения в интересной форме для обучающегося. Чтобы вовлечь ребенка в процесс обучения и удержать его интерес на протяжении всего логопедического занятия. Так как в данный возраст сензитивен для развития мышления, а

ведущим видом деятельности является учеба, труд, игра, то и целесообразно проводить совершенствование навыков осознанного чтения через игровые технологии на логопедических занятиях.

Игра формирует стойкий интерес к занятиям, активизирует все мыслительные процессы, дает возможность проявить себя, создает ситуацию успеха для всех учеников группы. Что не сможет сделать один ребенок, то обязательно выполнит другой. Игры можно применять на любых этапах занятия и использовать при изучении любой темы. Можно также устраивать отдельные игровые занятия, все задания на которых будут выполняться только в игровой форме. При введении темы занятия использование игрового момента позволяет подвести учащихся к теме урока с использованием элемента заинтересованности за счет того, что они сами формулируют тему урока на основе игрового задания. На этапе изучения нового материала игра позволяет, на базе ранее изученного материала, построить изучение нового материала. Закрепление изученного материала с применением игрового элемента позволяет охватить более большой объем пройденного материала, задействовать всех учащихся, экономить время выполнения задания, создавать и использовать межпредметные связи. На подведение итогов занятия игра позволяет более кратко и содержательно подвести итог. Игровые моменты позволяют осуществлять плавный переход между этапами урока или логопедического занятия. На протяжении всего учебного года занятия проходят с использованием игровых технологий. В начале занятия ставится дидактическая задача в интересной форме, объясняются правила и устанавливается дедлайн, проводится рефлексия.

В качестве дидактического материала используются: картинный материал, схемы, знаки; игрушки и реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и др.), объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена).

В соответствии с поставленными целями и задачами выделяются три модуля, в которых представлены игры, используемые на логопедических занятиях. Распределение игр по модулям условно, так как часть предлагаемых учебных заданий полифункциональные. **Модуль А:** игры, предназначенные для формирования осознанного чтения на уровне буквы и слога. **Модуль Б:** игры, предназначенные для формирования осознанного чтения на уровне слова. **Модуль В:** игры, предназначенные для формирования осознанного чтения на уровне предложения и текста. В каждом модуле после описания игры указывается специфическая ее цель, описание, продолжительность. Продолжительность каждой игры разная и зависит от поставленной задачи и темпа выполнения ее учениками.

Необходимо максимально использовать игровые приёмы, коллективные формы работы на логопедических занятиях, предоставляя возможность учащимся перемещаться по кабинету. Эффективные способы стимулирования активности и интереса учащихся в моей работе - это печати и лесенки успеха, которую рисует в своей тетради ученик, позволяют ему самому оценить себя, а логопед (индивидуально!) может обсудить с ним объективность оценки. На каждом занятии я использую цветные печати с изображением разных предметов (например: зеленое чудище – нужно стараться, красная гоночная машинка или оранжевый самолет – высший пилотаж, синяя лапка – хорошо, но стремись сделать лучше). Такой вид оценивания очень нравится детям. Они с нетерпением ждут, когда у них в тетради появится машина или самолет, а многие просят самостоятельно поставить и объяснить свой выбор. На одном занятии ученик может получить несколько таких изображений.

Представленные игры используются мной для обучения детей 2-4 общеобразовательных классов с дислексией, имеющие трудности в овладении чтением. Данный материал может быть полезен как школьным учителям-логопедам, так и учителям преподающим литературное чтение.

Результативность...