**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ в ПРАКТИКУ КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ**

Автор:

Гусакова Наиля Фаритовна,

учитель-логопед

МАДОУ «Детский сад «Ручеёк»,

г. Новый Уренгой

Начало и конец рассказа относятся к области размышлений и умозаключений. Фундамент, на котором строится само высказывание – это *прожитый, пережитый и осознанный* опыт человека. Мы оречевляем наши мысли, которые складываются из представлений по следам практики и их преобразования посредством воображения. Эти мыслеобразные картинки, сменяющие друг друга во внутреннем видении в процессе говорения, и служат ***планом (программированием) высказывания.***

Из этого следует, что развитие внутреннего программирования высказывания, опирается на звенья внутреннего планирования:

* отбор слов по назначению;
* грамматическое структурирование;
* внутренняя речевая схема высказывания;
* серийная организация движений.

**Современные требования к созданию условий для развития планирование (программирования) речи у детей определены** задачами по развитию планирования речи, совершенствованию умений и навыков построения связного высказывания, реализации его в разных ситуациях общения. Поэтапность построения связного высказывания выглядит следующим образом:

* ***Программирование*** смысловой структуры высказывания;
* Установление связности и последовательности высказывания;
* Отбор языковых средств (зависит не только от конкретной ситуации, но и от темы, цели и адресата, от целей и задач общения).

Первоначальное содержание работы по планированию речевого высказывания – это отработка и совершенствование предложений различных синтаксических конструкций. Практическое формирование текстовых умений начинается в процессе восполнения пробелов в развитии звуковой стороны речи - 1-ый этап и лексико-грамматических средств языка – 2-ой этап.

В начале 3-го этапа проводится работа по совершенствованию различных видов синтаксических конструкций – построение, переконструирование предложений: составление предложений при помощи различных приемов (по опорным словам, по иллюстрациям); распространение, сокращение предложений, восстановление деформированных предложений, составление их двух простых предложений сложных и наоборот и др.

По мере совершенствования умений, составляются предложения различных синтаксических конструкций, создаются условия для активной работы по построению текста (устного дискурса), что предполагает формирование умений и навыков правильно определять содержание текста, его логическое построение и языковое оформление. С этой целью важно развивать у детей речевую активность (инициативные формы речи), т.е. не просто отвечать на вопросы (кратко или развернуто), но и формулировать вопросы по разным темам изучаемого материала, а также учить вести диалог по изучаемой теме. Таким образом, в процессе занятий у детей с ОВЗ развиваются следующие умения и навыки:

* Дети учатся самостоятельно формулировать и задавать вопросы в разных видах учебной деятельности: в коллективных формах учебной работы; в работе парами;
* Дети могут сравнивать, обобщать и делать выводы, доказывать и рассуждать.

В этих формах работы развиваются и совершенствуются различные виды коммуникативной деятельности детей.

**ОСНОВНЫЕ ВАРИАЦИИ (ЭТЮДЫ) ИГР-ЗАНЯТИЙ по ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЙ УМЕНИЙ и НАВЫКОВ в ПЛАНИРОВАНИИ (программировании) ВЫСКАЗЫВАНИЯ**

* **Виды сенсорного планирования высказывания.**
* **Вариации (этюды) игр-занятий по составлению рассказов с использованием разных технологии планирования.**

Любое сообщение предполагает трехсоставную структуру:

- *С чего начать?* - обозначит тему, ввести в смысл.

- *О чем поведать?* – получить информацию, так как ***вед*** – знание.

- *Как завершить?* – выразить отношение, сделать итог, обобщить, обозначит перспективу, выразить свои ощущения, чувства.

**Вариация 1 План-путь** используется в различных видах рассказов в процессе *описания, повествования, рассуждения.*

Ход этюда игры – занятия «**Следы детских ножек или зверей, ситуативные, сюжетные, в зависимости от тематики занятия».**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Мини-следы, вырезанные из бумаги, педагог выкладывает на предметную или сюжетную картину, или прикрепляет к предметам описания (к различным частям игрушки, предмета и т.д.). |

**Путь-лабиринт**

**Ход игры:** Перед детьми сюжетная картинка «Кормушка для птиц». Ребенок прокладывает по картине, с помощью начерченных непрерывных линий и коридорчиков, веревки, нитки, ситуативных следов… он должен быть легким, но все же запутанным. Задача лабиринта – соединение предметов описания и мини-сюжетов рассказа.

**Ход игры:** На лист бумаги, словно на кормушке, расположены в разброс зимующие птицы. Главный герой рассказа воробей-Шустрик, должен рассказать мудрой сове о каждом посетителе птичьей столовой. Что не перепутать порядок представления первых гостей, он должен склевать зернышки, рассыпанные по картине в виде лабиринта. Убирая зерна от птички к птичке, дети описывают каждую из них.

**Путь-макет**

**Ход игры:** Раздаются различные карточки предметных и сюжетных картинок: действий, цвета, предметов живых и неживых. Детям предлагаются из всего набора выбрать нужные картинки и расположить их на игровом поле, чтобы получилось предложение, рассказ.

**План-пространство**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Этот план развивает психомоторный интеллект в действии «думает не только головой, но и руками». Каждый квадрат на планшете имеет свое назначение в зависимости от пересечения столбиков: А1, А2, Г5 и т.д., и после небольшой тренировки начинается «выкладывание» сказки, можно по рассказу педагога, можно по придуманному сюжету самого ребенка.  - В одной сказочной стране стоял маленький домик.  *Ребенок выбирает картинку и ставит «домик» в указанный квадрат В3*.  - Домик освещало веселое солнышко, а светило оно из квадрата А3.  *Ребенок ставит картинку «солнце» в указанное место.*  И так далее – до окончания рассказа. |

**Вариация 6**

**План-плоскость -** пространственное расположение на плоскости и в объеме.

**Вариация 7**

**План-разграничение**

План-разграничение используется в таких видах рассказов, как описание, реже – в качестве повествования. С его помощью можно разделить на части описываемый предмет, картину, макет, действие. Такой план позволяет останавливать внимание на отдельных фрагментах объекта или эпизодах явления и поэтапно рассказать о них. Эта основа привлекает внимание, тем самым усиливает интерес к процессу программирования (планирования), способствует смене осязательных и визуальных ощущений, что ведет к расширению площади действия опорных сигналов, увеличивает возможность по использованию данных видов плана в различных жизненных ситуациях.

Порядок описания разграниченных частей может быть произвольным или заданным. Их последовательность нумеруется или восстанавливается ***по памяти***.

**Деление сюжета с помощью ножниц**

**Ход игры:** Картинка разрезается на отдельные фрагменты, о каждом из которых составляется мини-рассказ из 2-3 предложений.

**Постепенное открывание частей спрятанной картины**

**Ход игры:** Закрыть части картины листами разной формы в зависимости от тематики рассказа.



**Вариация 8**

**Описание предмета на ощупь с закрытыми глазами**

Способность «видеть руками» обостряет воображение. Ребенок невольно представляет объект описания во всех подробностях, словно видит перед собой настоящую картинку.

**Игра «Жмурки»**

Поймав кого-либо узнать на ощупь, рассказать о нем.

\*Эти игры можно проводить в качестве динамических пауз, гимнастики «для ума».

**Вариация 9**

**Игра «Рисуем друг другу записки»**

Когда ребенок рисует то, что он хотел сказать, он невольно обобщает задуманное в виде плана. Ведь в процессе перевода слов на рисунок содержание высказываний становится особенно четким и образным. После обмена рисунками-записками нужно:

Во-первых, выслушать предположение обеих сторон (О чем, по их мнению, рассказывают эти нарисованные письма?).

Во-вторых, получит ответы составителей записок (Что они сообщали своими рисунками?).

**Вариация 10 с использованием плана-преображения «В дальний путь за храбрым морячком!»**

В преддверии непосредственной образовательной деятельности, особое внимание обратить на подбор эпитетов к раскрашиваемым образам: Какое море, небо, облако, солнце? (раздать контурное изображение рисунков).

Отгадать по части рисунка целое (крыло чайки, корма лодки), кому и чему они принадлежат, дать описание предметам.

В ходе деятельности раздать те же изображения – это начало рассказа (розовый фон). На новом рисунке изображен морячок, плывущий по морю на лодке с веслами, и чайка с распахнутыми крыльями – это середина рассказа (желтый фон). Дать лист голубого фона для рисования «мечты» - Куда плывет морячок?

Сначала рассмотреть незаконченный рисунок целиком, и рассказать о том, что знакомо: Какое море, небо, облако, солнце? Выслушать высказывания детей о новом персонаже – морячке. Далее, обратить внимание на то, что рисунок не закончен. Там, где-то очень далеко - мечта, таинство, которое дети должны открыть сами.

Участники делятся на две команды, совещаются между собой, предполагают о том, что они бы нарисовали на месте меты, таинства. После чего команды расставляют стульчики друг против друга таким образом, чтобы порядок расположения напоминало «лодочку».

- *Хотите отправиться в путешествие вместе с храбрым морячком и посмотреть, какие мечты и таинства за краем незаконченного рисунка.*

**Ход игры:** Дети с картинками в руках «путешествуют», а именно следят по ним глазками, одновременно с этим представители команд рассказывают о приключении их храброго моряка. Таким образом, рассказ прозвучит дважды, с различными конечными вариантами.

**Новизна творческо-поисковой деятельности** заключается в создании развивающих речевых вариация (этюдов), игр-занятий, в активном использовании и интеграции педагогических технологий в процесс. Интеграция дает с ОВЗ возможность реализовать свои творческие способности, развивает коммуникативные умения. На каждом занятии побуждаю детей свободно высказываться, делиться впечатлениями, стимулирую познавательный интерес и активность.

Реализуя принцип вариативности, я осуществлю коррекционно-развивающее обучение на основе интеграции образовательных технологий: теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), технология проблемного обучения, здоровьесберегающие технологии, витагенные и игровые технологии, технология проблемного обучения и, несомненно, как мощное и эффективное средство коррекционного воздействия, применение информационно-коммуникативных технологий.

Таким образом: такой системный подход позволяет и способствует повышению качества педагогического воздействия. Обеспечивает последовательное и непрерывное познавательное развитие ребенка, так как в основу системы заложена идея развития личностного потенциала, а правильный подбор из огромного арсенала средств и методов интеграции образовательных технологий, добавив высокий эмоциональный уровень проведения занятий – позволяет достичь конечную цель – **развитие связной речи.**