

Словесные игры в логопедической коррекции

1. Игры на установление правильного расположения картинок серии, объединенных единой темой, с последующим составлением рассказа или его фрагмента. В этих играх требовалось:

- а) отобрать из ряда предложенных сюжетных картинок те, которые иллюстрируют прочитанный педагогом рассказ, расположить их в последовательности протекания событий;
- б) восстановить заданный порядок картинок-событий по ранее прочитанному рассказу, т. е. по памяти;
- в) найти место «пропавшей» картинке в ряду других. Вариантом этого приема является метод речевого восстановления недостающего звена в ряду других;
- г) найти «ошибку» педагога и восстановить деформированный порядок в серии картинок. Этот вид работы развивает соревновательные мотивы: кто быстрее обнаружит неправильность в системе расположения наглядного материала;
- д) расположить картинки серии соответственно опорным словам или словосочетаниям, предложенным педагогом. Опорными словами могут служить как наименования предметов, так и наименования действий;
- е) найти «лишнюю» картинку среди заданных, расположить картинки в соответствии с логикой событий;
- ж) самостоятельно расположить картинки в последовательности рассказа, составить по ним забавный (смешной), грустный (печальный) рассказ;
- з) найти «ошибку» в чтении текста через восстановление порядка протекания событий на основе правильного расположения картинок и т. д.

2. Игры эвристического характера, направленные на нахождение недостающего элемента ситуации среди предложенных (фоновых) картинок:

- а) найти «пропавшую» картинку среди фоновых, определить ее место в ряду заданных;
- б) выстроить в правильной последовательности события по одной заданной картинке; отобрать из нескольких наборов картинок (сюжетных серий) элементы, адекватные заданному;
- в) «распутать» две сюжетные канвы, состоящие из двух наборов картинок (вначале предлагаются эпизоды диаметрально противоположные: «делают снежную горку» — «ловят рыбу»; затем эпизоды близких ситуаций: «ловят рыбу» — «случай на реке»);
- г) подобрать к сюжетной картинке отдельные предметные изображения (субъекты и объекты ситуации);

д) подобрать к каждой картинке предметные изображения и расположить их в последовательности изложения (рассказывания).

3. Игры на «воображение», связанные с придумыванием небольшого сюжета и последующим его оречевлением вначале с опорой на наглядный материал, а затем самостоятельно.

Например, детям можно предложить набор предметных картинок, на основе которых они должны придумать какое-либо событие.

Можно использовать и игру «Мим», в основу которой положена вербализация небольшой пантомимы. Такая игра является плодотворной и полезной для детей, страдающих моторной алалией, поскольку требует соотнесения иконического языка (предметные изображения) с пара-лингвистическими (жест, поза, мимика) и с языковыми средствами. Она развивает у учащихся естественный переход с предметно-образного кода внутренней речи на код натурального языка.

4. Игры в «семантические абсурды», когда детям предлагают найти несоответствие между текстом и иллюстрацией к нему; найти в тексте слова, фразы, части, не подходящие по смыслу, и заменить их адекватными. Эти игры подготавливают детей к развитию поисковой деятельности, направляя их внимание на выбор языковых средств, адекватных как смысловым, так и синтаксическим отношениям сообщения.

5. Ассоциативные игры, цель которых — актуализация процесса отбора слов из долговременной памяти и систематизация имеющегося у ребенка словаря. Система подобных упражнений носит подготовительный характер (к пересказу своими словами) и может проводиться как на изолированных словах, так и словах, взятых из текста. Проведение этой игры связано с разнообразными заданиями на нахождение:

- любого слова к заданному (тренировка быстроты реакции);
- слова (слов), близкого по смыслу к заданному;
- слова (слов), противоположного по значению;
- ряда слов к заданному;
- слов, объединенных тематическим признаком (все слова «про лес», «улицу», «идем в поход», «кто что потерял» и т. д.);
- слов, относящихся к одной лексико-грамматической группе (слова-предметы, слова-действия, слова-качества);
- слова по ряду заданных («кому нужны для работы кисти, краски, ведро, лестница; пила, топор, гвозди, молоток, рубанок?»);
- слов для адекватного завершения смысла высказывания («Витя закинул удочку и вытащил» (окуня, червяка, консервную банку);
- слова, не подходящего по значению к данным (вернулся — отвернулся — возвратился);
- слов с нарастанием или убыванием значения (усмехнулся — засмеялся — захохотал)

Проведение словесных игр имеет особое значение ввиду их направленности на формирование семантических полей значений.