

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад № 150

Развитие связной речи с помощью маскотерапии у
дошкольников с ограниченными возможностями
здоровья (ОВЗ).

Подготовил: учитель-логопед,
Чернова Екатерина Юрьевна

Актуальность

Современный учитель-логопед, работая в системе инклюзивного образования, в своей практической деятельности сталкивается с проблемой скудного словарного запаса у детей с ТНР, несформированности связей слов(валентностей), зажатость и скованность при ответе на вопросы.

Использование, наряду с традиционными, инновационных педагогических технологий открывает новые возможности обучения дошкольников с ОВЗ. Одной из эффективных форм работы по развитию связной речи является маскотерапия.

Цель: повышение потенциальных возможностей полноценного речевого развития дошкольников с ОВЗ.

Задачи:

1. Повысить мотивацию детей к логопедическим занятиям, приобщить детей к процессу активного познания, пробудить в ребенке желание коммуницировать.
2. Развить речевые и творческие способности детей.
3. Побуждать детей к совместной деятельности.
4. Объединять усилия педагогов и родителей в совместной деятельности по развитию связной речи.

Связная речь – представляет собой развернутое, законченное композиционно и грамматически оформленное смысловое и эмоциональное высказывание состоящее из логически связанных предложений.

Основными средствами развития связной речи являются:

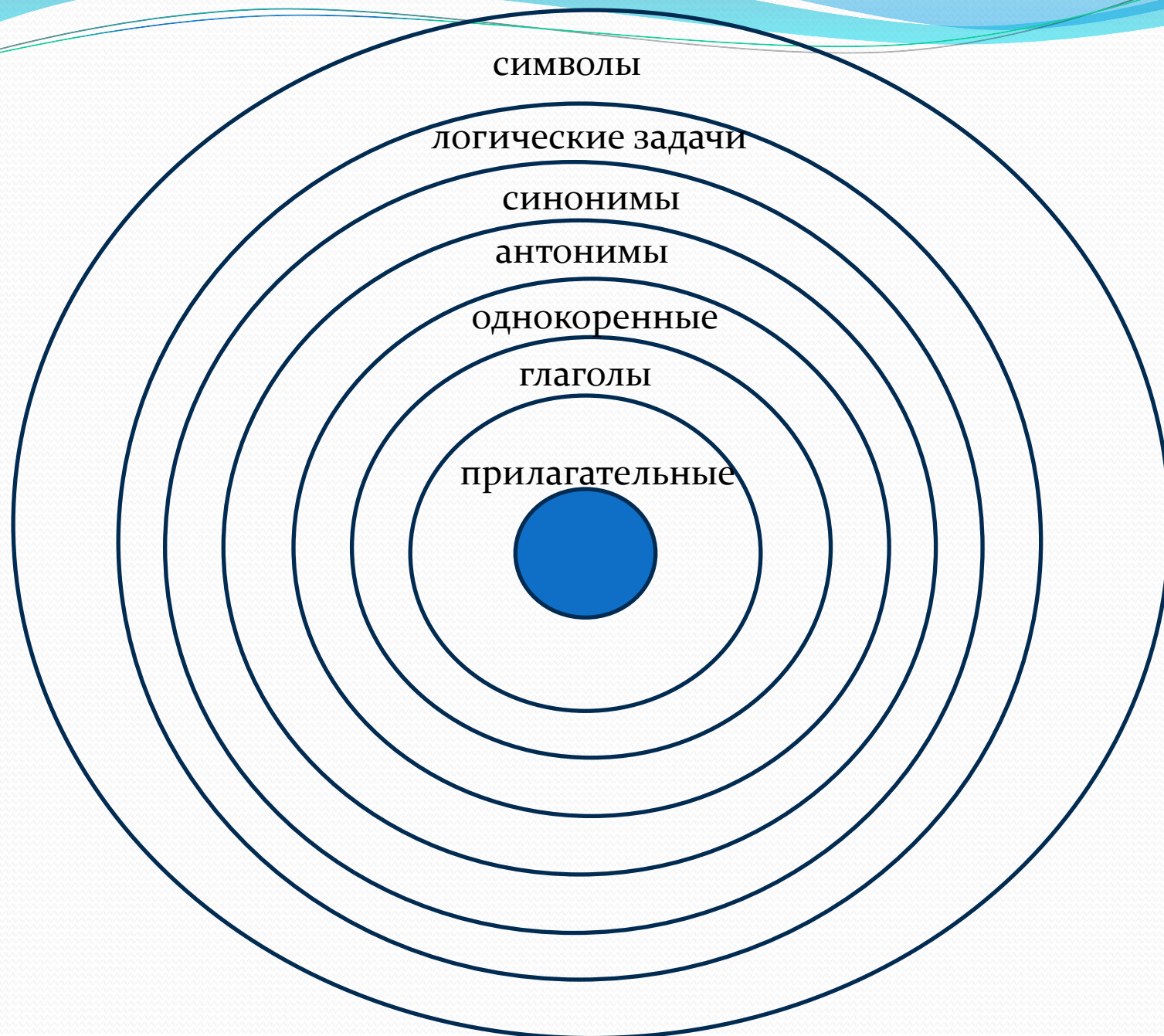
- сказки
- дидактические игры
- театрализованные игры

Методики обследования связной речи:

1. Глухов В. П.
2. Филичева Т. Б.
3. Воробьева В. К.



• Семантическое поле



Маскотерапия – один из методов арт-терапии.

Маска является проекцией вербальной коммуникации и средством стилизации, с помощью которого осуществляется регуляция форм речевого сообщения.

Начинается работа со словаря, формирования связей слов.

Тема, превращаемся в героев.

«Карты Проппа»

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных сказок. В ходе своей работы Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 28 функций.

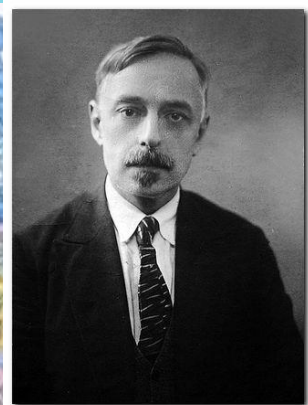
Карты Проппа – уникальное пособие, созданное на основе трудов известного фольклориста Владимира Проппа, который выделил универсальные сюжетные функции, встречающиеся в сказках народов мира.

Цель использования карт:

развитие навыков рассказывания историй,
стимулирования творческого мышления и обучения
структуре сказочного сюжета.

Структура сочинения сказки по Проппу:

1. Подготовительная (выбор героев, присказки, запрет, нарушение запрета);
2. Завязка (некто отправляется в путешествие, путь);
3. Развитие сюжета (перемещение в иное царство, волшебное средство или предмет);
4. Кульминация (борьба с врагом, победа);
5. Сворачивание сюжета (погоня, трудная задача, спасение от преследования и т.д.);
6. Концовка (наказание лжегероя, воцарение).



Определенный комплекс мотивов или повторяющихся элементов-функций действующих лиц (31 функция по Проппу) образует строгую схему **народной сказки**.



ПЕРВЫЙ ЭТАП:

Знакомим детей со сказкой. Выявляем ее отличие от других жанров (рассказов, стихов) и вычленяем структуру сказки.

ВТОРОЙ ЭТАП:

Играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты:

- «Волшебные имена»
- Кто на свете всех злее (милее, умнее)?
- «Хороший - плохой»
- Что в дороге пригодится?

ТРЕТИЙ ЭТАП:

Читаем сказку и сопровождаем ее
выкладыванием карт.

**Сказка «Волк и
семеро козлят»**

№1 Жили-были

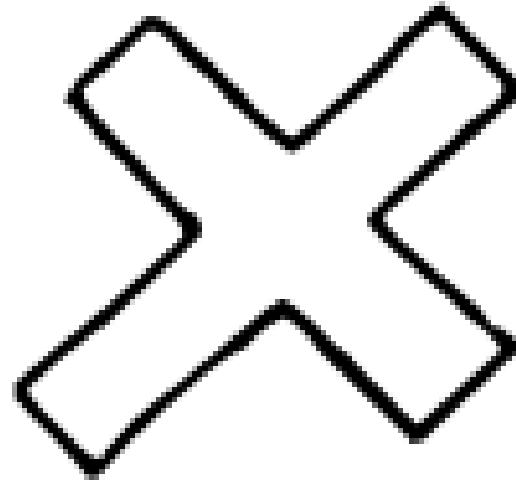
*Жила-была
старая коза. Было
у нее семеро
козлят.*



1. Жили-были

№3 Запрет
или
предписание

*Вот созвала она
всех семерых
деток и говорит:
-Милые детки,
хочу я в лес
пойти, а вы
смотрите волка
берегитесь.*



3. Запрет

№ 2 Уход
(отлучка) кого-
либо из членов
семьи

*И пошла коза в лес,
корму принести.*



5. Герой
покидает дом

№ 4 Появление ложного героя

Вдруг кто-то
стучится в дверь и
кричит:

- Детки милые,
отомкнитесь, ваша
мать пришла, вам
гостинцев
принесла.

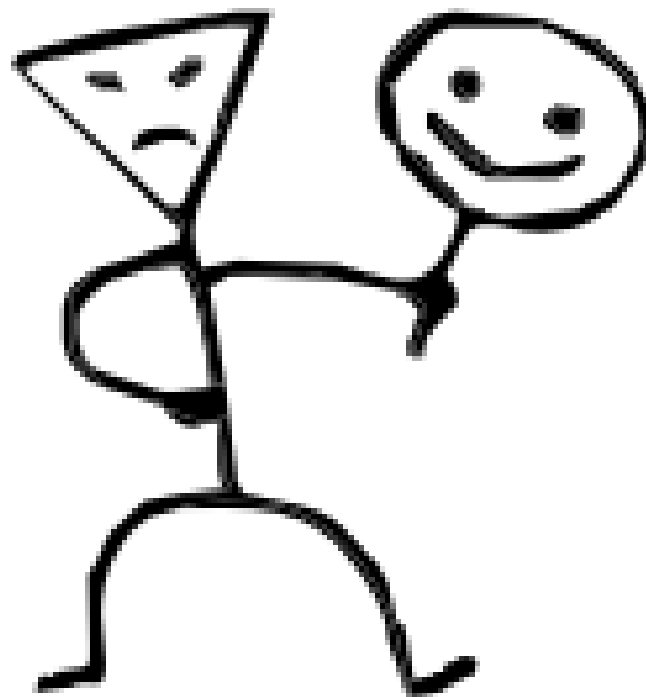


24. Появляется
ложный
герой

№5

Разоблачени
е главного
героя

*- Не откроемся, -
закричали они, -
ты не матушка
наша; у той голос
добрый и тонкий, а
твой голос
толстый: ты волк.*

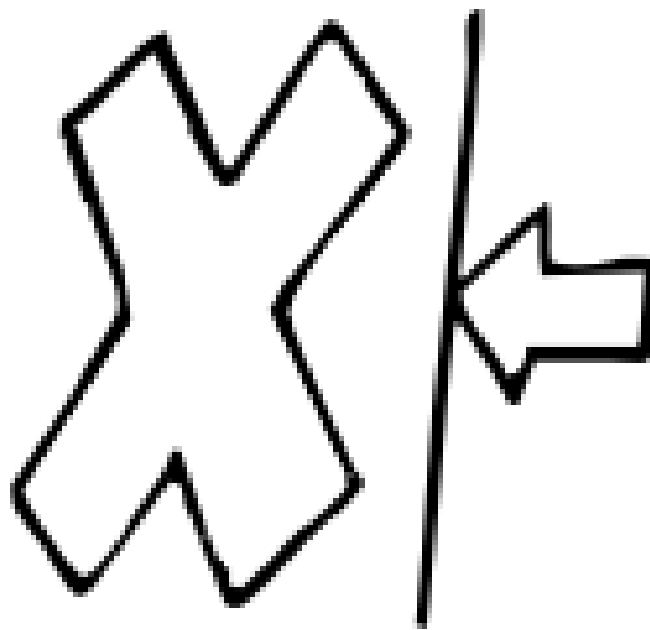


25. Разоблачение
ложного героя

№6

Нарушение
запрета

*...отворили ему
дверь. А тот,
кто вошел, был
волк.*



4. Нарушение
запрета

№7

Действие
врага

*Всех их нашел
волк и не стал
долго
разбираться:
разинул пасть и
проглотил одного
за другим.*



8. Враг
начинает
действовать

№8

Возвращение
домой

*Приходит
вскоре старая
коза из лесу
домой.*



22. Герой
возвращается
домой

№9 Наказание ложного героя

Вот вспорола она чудовищу брюхо,- тут и выскочили один за другим все семеро. Натащили тут семеро козлят много-много камней и засунули их волку в брюхо столько, сколько влезло. Подошел к колодцу, наклонился к воде, так там и утонул.

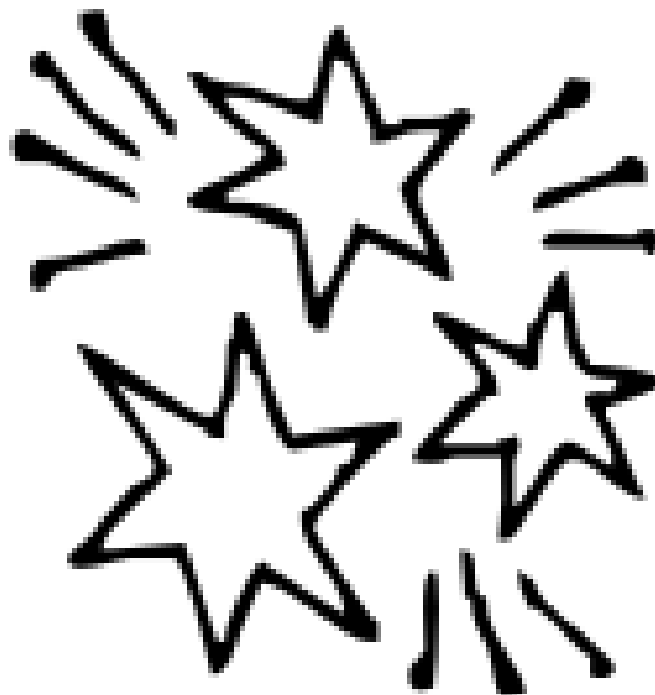


17. Враг
оказывается
поверженным

№10

Счастливы
конец

*- Волк утонул! –
и стали на
радостях
плясать вместе
со своей
матушкой
вокруг колодца.*



27. Счастливы
конец

№11

Мораль

Мораль:

- *Слушайся маму*
- *Никогда не открывай дверь незнакомцам, а если никого из взрослых нет дома – вообще не подходи к двери*
- *Никогда не впускайте незнакомых людей в свой дом*
- *Не верь обещаниям посторонних людей и не иди у них на поводу*
- *Добро всегда сильнее зла*



28. Мораль

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП:

Предлагается пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.

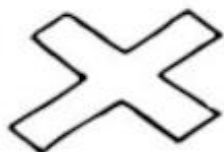
ПЯТЫЙ ЭТАП:

Происходит самая интересная работа
- дети сочиняют сказку сами,
используя карты Проппа.

Алгоритм сочинения сказок



1. Жили-были



3. Запрет



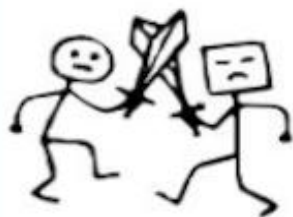
8. Враг
начинает
действовать



22. Герой
возвращается
домой



6. Появление
друга -
помощника



16. Герой вступает
в битву с врагом

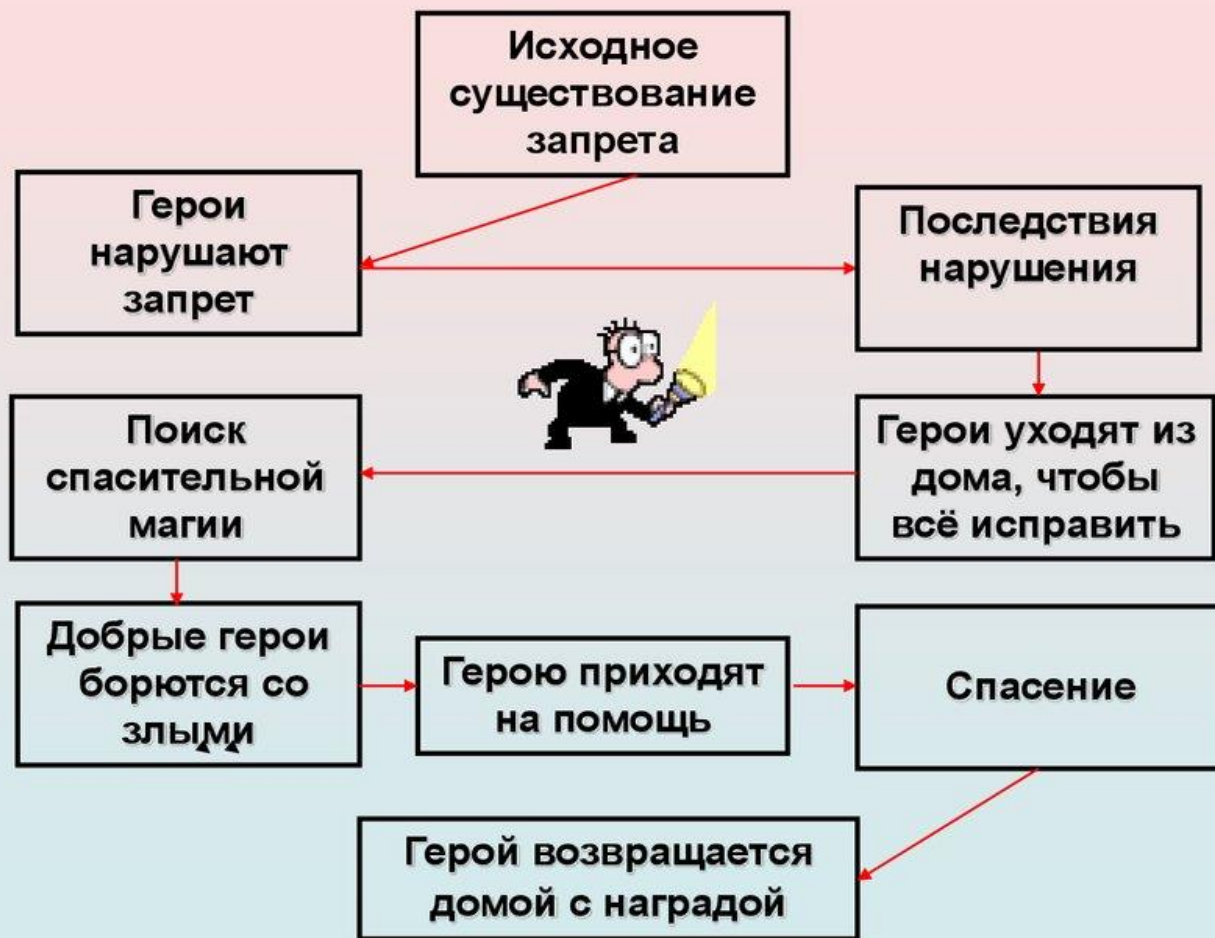


27. Счастливым
конец



28. Мораль

Сюжет волшебных сказок



Игра «Сказочный старт»

Цель: создать с помощью карт и масок увлекательную сказку, начиная с завязки, выбранной ребенком.

Ход игры:

1. Выбор героя (из предложенных масок).
 2. Выбор завязки. Объясните ребенку, что завязка - это начальное событие, которое меняет привычную жизнь героя и является началом всей истории. Предложите ребенку выбрать одну карту с пометкой «Завязка».
 3. Развитие истории. Используя выбранную карту как стартовую точку, вместе с ребенком развивайте историю, добавляя новые события, персонажей и сюжетные повороты.
 4. Завершении истории. После того как основная часть истории будет придумана, сочините развязку и концовку.
- усложнение (по желанию): «Развитие сюжета», «Кульминация».
- Придумайте, кого может встретить герой, какие каверзы готовит его враг и как герой его победит.

Игра «Мозаика сказочных сюжетов»

Цель: развить у детей способность к творческому мышлению и умению строить логические цепочки событий.

Ход игры:

1. Подготовка. Выбираем капитана.
2. Выбор начальной карты. Выбирает или достает наугад одну карту из категории «Завязка», которая определит начало сказки.
3. Создание сюжета. Группа развивает сюжет, с помощью карт, которые последовательно достает из колоды ведущий из категории «Развитие сюжета», «Кулиминация», «Концовка».
4. Поворотная точка, момент, когда события могут пойти в разных направлениях.
5. Завершение истории.
6. Презентация истории.
- 7. Обсуждение.

Игра «Сказочный «калейдоскоп»

Цель: развить умение создавать разнообразные сюжетные повороты и финалы.

Ход игры:

1. Выбор основы истории. Выбор основного героя и начальной ситуации для вашей сказки.
2. Создание ветвей сюжета. Каждый участник выбирает по одной карте из каждой категории, чтобы определить различные направления истории.
3. Сочинение историй. У каждого участника своя версия.
4. Презентация историй.
5. Обсуждение и анализ.



Спасибо за внимание!