# Психологическая готовность к школьному обучению детей с речевыми нарушениями

Пантелеева Л. А.

Психологическая готовность к школьному обучению — это сложное образование, в основе которого лежит коммуникативная готовность. Уровень развития общения дошкольников со взрослыми определяет становление и умственных и волевых способностей детей. В общении у ребенка формируется правильное отношение к учителю как носителю и проводнику социально выработанных способов действия, норм поведения. Речь используется для установления контактов с окружающими, привлечения внимания к себе, своим делам и переживаниям, для взаимопонимания, влияния на поведение, мысли и чувства партнера и т.д.

Большинство исследователей понимают под психологической готовностью к школе наличие комплекса определенных качеств, которые можно диагностировать с помощью специальных методик:

- формирование определенных умений и навыков, необходимых для обучения в школе;

- личностная готовность;

- интеллектуальная готовность;

- мотивационная готовность;

- эмоционально-волевая готовность;

- коммуникативная готовность.

Таким образом, готовность к обучению можно квалифицировать как особое состояние при переходе человека от одной возрастной ступени к другой, связанное с системными качественными преобразованиями в сфере деятельности, психических процессах, сознании, социальных отношениях.

У детей, поступивших в школу, могут наблюдаться различные нарушения речи: ее недоразвитие, дизартрия, ринолалия, заикание. Тяжелые речевые расстройства носят системный характер: страдает речь как целостная функциональная система, нарушаются все ее компоненты (фонетико-фонематическая сторона, лексика, грамматический строй).

Нередко стойкое речевое недоразвитие у детей осложняется различными неврологическими, психопатологическими синдромами, страдают вегетативные функции. Поэтому проблемы обучения для них в новых условиях значительно возрастают. У таких детей отмечаются слабость мотивации, снижение потребности к речевому общению, своеобразие в формировании центральных психологических новообразований, в том числе и способность к произвольному общению со взрослым, т.е. способность действовать в рамках задания.

Дети, имеющие системные нарушения речи, не способны к длительной игровой деятельности, они упрямы, в отдельных случаях проявляется негативизм. У них отмечаются склонность к колебаниям настроения, переходы от импульсивного состояния к заторможенному.

Итак, дети с общим недоразвитием речи нуждаются в коррекции недостатков психического развития и логопедическом воздействии. Именно на логопедических занятиях можно осуществлять переход от ведущей игровой к учебной деятельности. Лучше всего здесь применять сюжетно-ролевые игры и игры с правилами.

В число основных компонентов коррекционного воздействия по формированию на логопедических занятиях психологического новообразования — произвольности коммуникации — входят:

• сюжетно-ролевые игры;

• игры с правилами;

• игры и упражнения, моделирующие учебные задания.

Сюжетно-ролевые игры

Для того чтобы игровая деятельность способствовала развитию у детей психических свойств и способностей, усвоению знаний, умений, навыков, надо предварительно сформировать в ней отдельные структуры.

**Формирование игры как деятельности**

Сюда входят привитие потребности к игре, обучение созданию замысла игры, развитие умения действовать адекватно поставленной цели и т.д. В формировании целевого компонента игры особенно велика роль речи, в первую очередь ее планирующей функции. Здесь можно рекомендовать следующие задания:

• пересказ по готовому образцу. Замысел и программы высказывания уже заданы. Требуется только повторить высказывание за логопедом и сличить его с образцом;

• составление плана рассказа в картинках. Задание должно обучить самостоятельно ставить промежуточные и выделять главные цели задания;

• составление рассказа по серии картин. При выполнении надо вербализовать готовую программу, а затем, опираясь на нее, построить высказывание;

• составление рассказа по опорным словам. Здесь особое внимание следует уделить анализу сюжетных картин, выделению в них самого существенного.

**Формирование игры как совместной деятельности**

Совместная деятельность детей с логопедом может включать в себя:

- пересказ прочитанного рассказа с опорой на сюжетные картины, которые помогают удержать общую линию повествования (этот этап следует рассматривать как дополнительный, его можно использовать при низком уровне развития совместной деятельности детей);

- пересказ текста без наглядных опор;

- построение рассказа на бытовые темы, хорошо знакомые детям;

- сочетание рассказа на темы, которые не базируются на опыте детей, с опорой на сюжетную цепь;

- создание общей сюжетной линии по схеме волшебных сказок.

**Формирование содержания игры**

Под содержанием игры понимается то, что выделено ребенком в качестве основного момента в деятельности взрослых, отражаемой в игре. Основываясь на этом положении, мы наметили определенную последовательность коррекционного обучения в данном направлении.

**Формирование игровых действий**

Для реализации данной задачи можно, например, соотносить персонаж с его действиями. Здесь особенно эффективны дидактические игры.

"Глагольное лото". На больших карточках нарисованы персонажи, совершающие различные действия. Те же изображения сделаны на маленьких карточках. Логопед по очереди берет маленькие карточки и называет показанные на них действия. Дети должны найти эту ситуацию на своей карте, назвать ее и закрыть изображение фишкой.

"Покажи и назови". Дети должны воспроизводить действия, соответствующие тому или иному персонажу (сказочные герои, различные животные, насекомые), называть их.

"Кто знает — пусть дальше продолжает". Дети обучаются вербализации каждой операции, выполнению цепочек действий в определенной последовательности. Логопед предлагает ситуации ("кормление": "Сначала я постелю на стол салфетку..."; "уход за растениями": "Я наливаю в лейку воду..."), а дети последовательно продолжают дальнейшую цепочку действий и по требованию логопеда проговаривают каждое из них.

**Формирование действий замещения**

Детям предлагаются различные предметы (мозаика, пуговицы, деревянные кубики, конструктор) и ситуация. Логопед дает задание: "Будем готовить обед". Дети из предложенных предметов должны отобрать необходимые, переименовать их и продемонстрировать ряд действий в соответствии с новыми функциями.

Благодаря замещению одного предмета другим действия обобщаются и теряют свою конкретность, что способствует развитию творческого воображения, обобщению жизненного опыта.

**Моделирование отношений между персонажами**

Сюда входит ряд действий:

- чтение художественной литературы, рассматривание иллюстраций к ней. Акцент делается на характеристике персонажей, их взаимоотношениях;

- анализ взаимоотношений между героями произведений;

- анализ логопедом ролевого поведения детей, наблюдаемого в их совместных играх;

- привлечение детей к анализу ролевого поведения своих партнеров по игре;

- поочередное выполнение детьми разных ролей в одной и той же игре;

- обсуждение правил реализации роли до начала игры;

- участие логопеда в играх детей для демонстрации ролевого поведения.

Большое значение для психологической подготовки детей к учебной деятельности имеет скюжетно-ролевая игра "Школа". Каждый ребенок должен обязательно побыть в роли ученика и в роли учителя. Последняя даст ему возможность понять позицию настоящего учителя, что очень важно для успешного обучения в школе. Логопед показывает детям примеры взаимодействия учеников между собой, учит их слушать друг друга, понимать, подчинять индивидуальную деятельность задачам и целям коллективной.

**Игры с правилами**

В литературе отмечается, что игры с правилами появляются к концу дошкольного возраста. В них нет явной роли, принимаемой на себя играющими, но есть определенная внутренняя позиция и образ действия, оговоренный правилами. Умение выработать такую позицию, устойчиво ее удерживать и действовать адекватно формируется в предшествующей играм с правилами сюжетно-ролевой игре.

Е.Е. Кравцова предлагает использовать определенные методические приемы для формирования кооперативно-соревновательного уровня общения:

- совместная деятельность-игра, при которой дети должны согласовывать свои действия при решении общей задачи;

- наблюдение логопеда за совместной игрой детей, обучение их взаимодействию, подсказки, советы, помощь;

- введение в игру детей-болельщиков, которые поддерживают одного участника или команду, помогают играющим установить соревновательные отношения;

- введение ребенка-управляющего, который "дирижирует" игрой сверстников, но сам не принимает в ней участия;

- введение двух детей-управляющих с взаимно противоположными позициями, которые должны решать единую игровую задачу, сохраняя соревновательные отношения;

- обучение ребенка выполнению роли одновременно двух партнеров с взаимно противоположными интересами, формирование у него умения рассматривать сложившуюся ситуацию с разных сторон. Игры с правилами принято делить на дидактические и подвижные (групповые, командные, игры-поединки, сюжетные, музыкальные и др.).

**Подвижные игры**

Подвижные игры условно (по физической нагрузке) можно разделить на три группы: игры большой, средней и малой подвижности.

"Бирюльки" (игра малой подвижности).

Двадцать палочек, длиной с карандаш, в беспорядке в кучку сложены на столе. Надо поочередно по одной взять из кучки десять палочек так, чтобы не затронуть другие. Кому это удастся, тот и выигрывает.

"Мяч среднему" (игра средней подвижности).

Дети, разделившись на группы, образуют три или четыре круга. В каждом кругу игроки становятся на некотором расстоянии (длина вытянутых в стороны рук), перед их носками проводится черта. В середину каждого круга, отмеченную кружком, выходит водящий с мячом. По сигналу руководителя водящие начинают поочередно бросать мяч игрокам и ловить его. Получив мяч от последнего по порядку игрока в круге, водящий поднимает мяч вверх, показывая, что переброска закончена.

При перебрасывании мяча водящий не должен выходить из своего кружка, а стоящие по кругу не имеют права заступать за его черту. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и перебросить в установленном порядке соседу по кругу.

"Кто быстрее" (игра большой подвижности).

Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладется по палочке или чурке. По команде руководителя ("Внимание! Марш!") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, три раза ударяют палочками о землю и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах. Прибежавший первым выигрывает. Затем так же бегут вторые, третьи и остальные игроки.

Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков. Постучав палочкой, надо ее оставить в кружочке.

**Дидактические игры**

Основное назначение дидактических игр — способствовать усвоению и закреплению у детей знаний, умений, навыков, развитию умственных способностей.

**Игры с предметами**

"Похож — не похож". Здесь детей обучают сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Ребенок должен обнаружить два предмета и доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

"Вершки и корешки". Здесь должны быть закреплены знания о том, что у овощей есть съедобные корни (корешки) и плоды (вершки), у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки. Дети должны научиться составлять целое растение из его частей.

На столе лежат вершки и корешки овощей. Дети делятся на две группы: одна группа называется вершки, а другая — корешки. Члены первой группу берут по вершку, второй — по корешку. По сигналу (хлопок в ладоши) все начинают бегать врассыпную. По сигналу ("Раз, два, три — свою пару найди!") дети быстро находят себе пару: к своему вершку — корешок.

Искать свой вершок и корешок можно только по сигналу. С одним и тем же игроком вставать в пару все время нельзя, надо искать другую пару.

**Настольно-печатные игры**

"Собери картинку". Детей учат составлять целую картинку из отдельных частей (10—12); на картинках изображены различные виды сельскохозяйственного труда.

Воспитатель рассматривает с детьми картинки (тракторист пашет землю, птичница кормит кур, колхозники убирают овощи и т.п.) и объясняет правила игры. Сложить картинку надо быстро. Начать и закончить игру следует по сигналу — звонку колокольчика.

Детям раздается по одной разрезной картинке. По сигналу они выбирают из стоящей на столе коробки нужные части. Кто первым сложит картинку и скажет, что на ней изображено, получит фишку.

"Где это можно купить?" У детей закрепляются знания о том, что разные товары продаются в разных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных ("Овощи-фрукты", "Булочная", "Молоко"; "Обувь", "Одежда", "Ткани", "Детский мир", "Спорт"). Дети обучаются различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; активизировать словарь.

Игра заключается в том, что дети соотносят предметы, изображенные на маленьких картинках, с названиями магазинов на больших карточках и, закрывая соответствующие клеточки, вслух говорят вид магазина и товары (по типу "Лото"). Выигрывает тот, кто не ошибется и первым закроет все клеточки.

**Словесные игры**

"Кто ты?" У детей развивают слуховое внимание, быстроту реакции на слово.

Педагог придумывает рассказ. Каждый из играющих получает роль. Если рассказывается, например, о поездке семьи на отдых, то участвовать могут мать, отец, мальчик, дедушка, кассир, кондуктор и т.д. Как только роль в рассказе названа, ребенок встает, кивает головой и садится. Если он забудет встать вовремя, то должен встать за стулом и внимательно слушать, когда его роль будет названа еще раз. Услышав, ребенок должен кивнуть, потом он может сесть.

"Отвечай быстро". У детей закрепляется умение классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); их приучают быстро думать и отвечать.

Педагог с мячом в руках становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

— Сейчас я назову какой-нибудь цвет и брошу вам мяч. Тот, кто его поймает, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже — ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т.д.

Основным признаком классификации может быть не цвет, а качество предмета. Например, начинающий говорит: "Деревянный" — и бросает мяч. Поймавший мяч ребенок отвечает: "Стол" и т.д.

Называть следует только те слова, для которых можно подобрать одно обобщающее слово; бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово.

**Игры и упражнения, моделирующие учебные задания**

Здесь учебная задача заключается в том, что активность ребенка направляется на овладение способами действия, а не на достижение практических результатов.

Полноценная деятельность в данном случае возможна лишь при контроле самим ребенком выполнения задания (сличение с образцом, соотнесение с вербальной инструкцией). В завершение проходит оценка результатов деятельности. Следовательно, эти упражнения содержат все компоненты учебной деятельности и имеют большую дидактическую ценность.

В качестве примера приведем два типа упражнений, моделирующих учебное задание, которые в большей степени способствуют развитию того или иного аспекта поведения детей.

**Работа с образцом**

"Выкладывание елочки". У детей формируется умение сознательно подчинять свои действия правилу, обобщенно определяющему способ действия, и одновременно ориентироваться на зрительно воспринимаемый образец.

Для упражнения потребуются елочка из наклеенных на лист трех треугольников зеленого цвета (32х16х8 см) и коричневый прямоугольник (ствол).

Педагог дает ребенку инструкцию:

— Рассмотри хорошенько, как составлена эта елочка, и сделай такую же. Вот тебе фигурки и листок бумаги.

Причем педагог предлагает два набора фигурок, а елочку нужно сложить одну.

Затем ребенку задаются вопросы: "Тебе нравится твоя работа?"; "А почему она тебе нравится?"; "У тебя получилась точно такая же елочка?"; "Почему ты так считаешь?"; "Расскажи, как нужно делать такую же елочку, какие нужно соблюдать правила при этом".

Выполнение гадания по словесной инструкции

"Рисование домика лесника". У детей формируется умение внимательно слушать и четко выполнять указания взрослого, не отвлекаясь на посторонние раздражители; развивается умение программирования предстоящей деятельности по вербальной инструкции.

Педагог предлагает ребенку:

— Нарисуй домик лесника на полянке. Домик маленький, яркий, его видно издалека. Ты его можешь нарисовать, как тебе хочется, но запомни, что нужно нарисовать обязательно. Запоминай: крыша у домика красная; сам домик желтый; дверь у него синяя; около домика скамейка, она тоже синяя; перед домиком две маленькие елочки, одна елочка за домом. Вокруг дома можешь нарисовать зеленую траву и вообще, что захочешь.

Инструкция дается дважды. Затем ребенку предлагается повторить ее про себя и только после этого начать рисовать.

По окончании работы педагог задает вопросы: "Тебе нравится твой рисунок?"; "А почему он тебе нравится (не нравится)?"; "У тебя все правильно, что обязательно нужно было нарисовать? Почему ты так считаешь?"; "Повтори, пожалуйста, задание, которое было тебе дано"; "У тебя все так нарисовано?"

К моменту кризиса 7-ми лет игра исчерпывает свои возможности по созданию зон ближайшего развития, служащих механизмом психического развития при условии, что ребенок прошел все ступени развития детской игры от манипулятивной до игры по правилам.

Таким образом, включение игр, способствующих повышению коммуникативных возможностей детей с речевыми нарушениями, в логопедическую работу создает достаточный уровень психологической готовности к школьному обучению.