

«Логопедический комод» как средство коррекционного воздействия на речевое развитие детей с задержкой психического развития

Губайдуллина Надежда Робертовна, логопед-дефектолог

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 18»
городского округа Тольятти (Структурное подразделение: Детский сад)

Аннотация

«Логопедический комод» имеет шесть выдвижных ящиков, в которые в зависимости от поставленной цели (автоматизация звуков, развитие грамматического строя речи, формирование предпосылок обучению грамоте), помещаются двусторонние цветные игровые поля (размером А3). Также для работы на игровых полях предлагаются наборы контейнеров с предметными картинками на различные звуки. Все игры универсальны и многофункциональны.

Цель: распространение личного педагогического опыта широкой аудитории педагогов дошкольного образования, работающих с воспитанниками с ОВЗ, по использованию многофункционального пособия «Логопедический комод» как средство коррекции на речевое развитие дошкольников

Задачи:

1. познакомить педагогов с набором дидактических игр и заданий, используемых в «Логопедическом комод».
2. дать рекомендации педагогам по использованию игровых полей и рабочих листов для игр по автоматизации звуков, развитию грамматического строя речи и формированию предпосылок обучению грамоте.
3. активизировать самостоятельную работу педагогов с пособием, для получения возможности заимствования педагогического опыта.

Перечень материалов, инструментов и оборудования: ящик, типа «комод», с выдвижными ящиками, контейнеры с картинками на различные звуки, цветные игровые поля для индивидуальной работы, раздаточный материал для педагогов (рабочие листы, предметные картинки), памятки для педагогов.

Ход проведения мастер-класса.

Вводный этап.

Добрый день, коллеги! Я хочу предложить вам вспомнить слова древнего мыслителя и философа Конфуция: «Скажи мне, и я ... (участники мастер-класса добавляют слово) забуду. Покажи мне, и я ... (участники мастер-класса добавляют слово) запомню. Дай мне действовать самому, и я ... (участники мастер-класса добавляют слово) научусь». И именно эта китайская мудрость натолкнула меня на создание «Логопедического комода». Внутри комода собраны игры, они универсальны, подходят для автоматизации любых звуков, многофункциональны, эстетичны и разнообразны. Также данное пособие способствует формированию у детей всех сторон речи.

Актуальность этого пособия заключается в том, что работая с детьми, имеющими задержку психического развития, очень трудно бывает заинтересовать и удержать их внимание, пробудить интерес к содержанию занятия и процессу обучения в целом. Использование данного игрового пособия облегчает усвоение учебного материала детьми и повышает эффективность логопедической работы. Многофункциональность пособия заключается в разнообразии дидактического материала, которое можно использовать в соответствии с поставленной целью.

Основной этап.

Пособие состоит из деревянного комода размером 60×40×30, с шестью выдвижными ящиками, внутри которых находятся рабочие двусторонние поля, размером А3. На верхней полочке комода располагаются контейнеры с картинками для автоматизации звуков, в разных позициях.



Внешний вид «Логопедического комода»



Демонстрация выдвижных ящиков



Контейнеры с предметными картинками

В зависимости от поставленных задач: какой звук автоматизируется, развитие словоизменения, словообразование, различение звуков по твердости-мягкости, определения места звука в слове, количества слогов и т.д., ребенку предлагается использовать определенный ящик в «Логопедическом комоде».



Примеры использования игровых полей.

Ящики из комода выдвигаются полностью, поэтому коррекционную работу можно проводить как с одним ребенком, так и с несколькими.

Сейчас, я предлагаю вам разделиться на миниподгруппы (по 2-3 человека) и выполнить задания, которые предполагают рабочие листы. Автоматизируемый звук вы можете выбрать по желанию.

Варианты дидактических игр и заданий для рабочих листов.

1. Игра «Живое – неживое»

Перед ребенком разложены картинки на автоматизируемый звук, если ребенок правильно назвал картинку, ее можно положить в соответствующий домик – если предмет неодушевленный (неживой) с зачеркнутым сердечком, если живой – с не зачеркнутым



Игровое поле «Живое-неживое»

2. Игра «Мой – моя - мои – моё»

Перед ребенком разложены картинки на автоматизируемый звук, если малыш правильно назвал картинку, ее можно положить в соответствующий домик. Если про предмет можно сказать мой, кладём его в домик с мальчиком, моя – с девочкой, мои – с детьми, мое – с солнышком.



Игровое поле «Мой – моя - мои – моё»

3. Игры "Листопад", «Цветочки»

Перед ребенком расположен игровой лист с листочками или цветочками и стопка карточек для автоматизации звука. Логопед спрашивает, что изображено на карточках (предметных для автоматизации звука) и просит накрыть ими только большие листочки (цветочки ...), затем только маленькие или средние, так же можно для закрывания давать не размер, а цвет.



Игровое поле «Цветочки»

4. Игра «Подарки»

1) Перед ребенком разложены картинки, если он правильно назвал картинку, ее можно положить в соответствующую подарочную коробку и подарить на День рождения детям (имена детей придумываем так, чтобы в них содержался автоматизируемый звук).

2) Ребенок называет картинку и определяет, какой в ней звук: твердый или мягкий, а затем помещает в синюю для согласного твердого и зеленую – для согласного мягкого.



Игровое поле «Подарки»

5. Игра «Большой – маленький»

Ребенок называет картинку, и кладет в большой мешок, а затем ее «уменьшает» (называет ласково) и перекладывает в маленький мешочек, так же можно по этому же принципу картинку «увеличивать» (из маленького мешочка перекладывать в большой).



Игровое поле «Большой – маленький»

6. Игры "Волшебные домики"

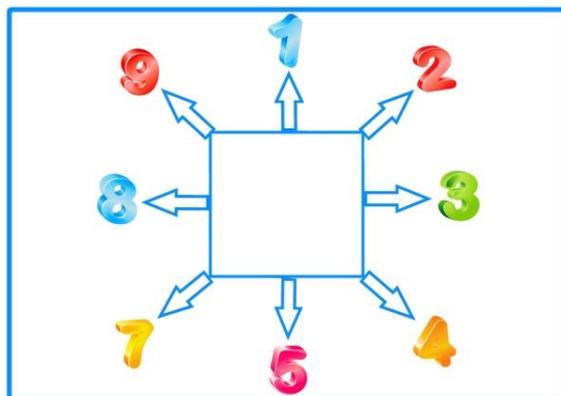
Ребенок бросает игральный кубик, считает количество точек на нем и определяет, какой домик будет наполняться 1, 2, 3 и т.д., номер домика соответствует количеству жильцов в нем (в домике с одной точкой- 1 жилец, с двумя – 2 жильца и т.д.).



Игровое поле «Волшебные домики»

7. Игры «Картинку называй, по стрелочкам шагай»

В центр цифровой снежинки кладется картинка с автоматизируемым звуком, ребенок ее называет и «заколдовывает» - изменяет ее количество, например: 1 слон, 2 слона, 3 слона, 4 слона, 5 слонов и т. д.



Игровое поле «Картинку называй, по стрелочкам шагай»

8. Игра «Где живет звук?»

Ребенок берет картинку с автоматизируемым звуком, называет ее и определяет позицию звука в слове (начало, середина или конец).



Игровое поле «Где живет звук?»

9. Игра "Запоминалки"

Ребенок называет до 6 – 12 картинок и кладет их в каждый ящик (по 3 – 6 штуки в каждый) и т.д., а затем запоминает, какие картинки оказались в левом и правом ящике. Затем картинки переворачиваются, а ребенок по памяти называет содержимое каждого ящика и т.д.



Игровое поле «Запоминалки»

10. Игра «В горы лезут альпинисты»

Ребенок берет предметную картинку, правильно называет ее и кладет на склон горы, если все правильно, выкладывает картинки до 1 ошибки, если ошибается – убирает 3 выложенные карточки. Выигрывает тот, кто кладет больше карточек или тот, чья карта была последней.



Игровое поле «В горы лезут альпинисты»

11. Игра «Два грузовичка»

- 1) Ребёнок выбирает себе один грузовик, другой достаётся логопеду. Бросая кубик, поочередно "загружаем" свой грузовик – называем правильно картинку. Проигрывает тот, кому не хватит картинок или тот, кто допускает больше всего ошибок при произнесении названий картинок.
- 2) В первый грузовик кладем картинки на один автоматизируемый звук, а во второй – на другой (дифференциация звуков), можно играть в паре или ребенок может самостоятельно выполнить задание.



Игровое поле «Два грузовичка»

Заключительный этап.

Использование «Логопедического комода», помимо решения речевых задач в работе с детьми с ЗПР, способствует более успешному овладению знаниями, умениями и навыками, развивает произвольную память, внимание, а также повышает эмоциональную и активизирует мыслительную деятельность.

Спасибо за внимание! Играйте с пользой, учитесь с удовольствием!

Список использованной литературы.

1. Скворцова И.В., Логопедические игры. Олма Медиа Групп/Просвещение, 2015.
2. Смирнова Л.Н., Овчинников С.Н., Большая книга логопедических игр: играем со звуками, словами, фразами. Астрель, 2010.