

МАОУ детский сад № 49 «Весёлые нотки», г. Тольятти

АВТОРСКИЕ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ И ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ

"УГОСТИМ ПИТОМЦА" "ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЭМОЦИЙ"

Панова Е.В. – педагог-психолог

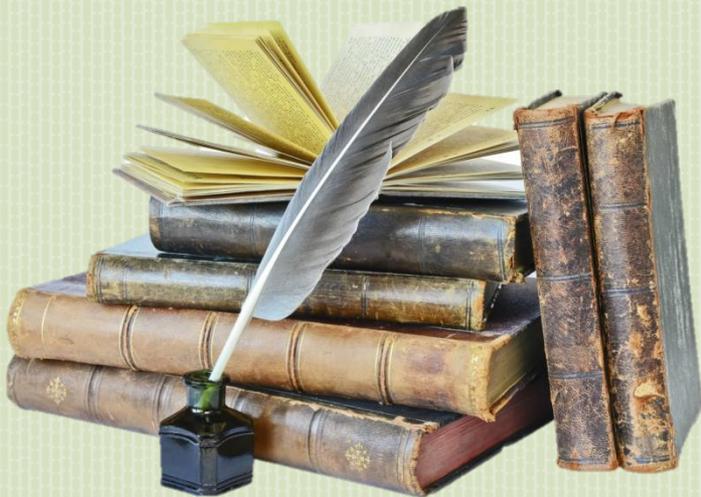
Бондаренко Е.Н. – учитель-логопед

Наша речь – важнейшее
часть не только нашего
поведения, но и нашей
личности, нашей души, ума.

Д.С. Лихачев

Мозг не работает без эмоций.
Ты не можешь быть умным
человеком без эмоционального
интеллекта.

Ф. Вертфоллен



Задачи развития речи и эмоционального интеллекта у детей с ТНР

1. Развивать понимание речи и активизировать словарь.
2. Развивать моторику речедвигательного аппарата, речевое дыхание, уточнять и закреплять артикуляцию звуков.
3. формировать правильное звукопроизношение в свободной речи
4. Формировать умение конструктивно выражать свои эмоции
5. Развивать эмоциональную выразительность речи



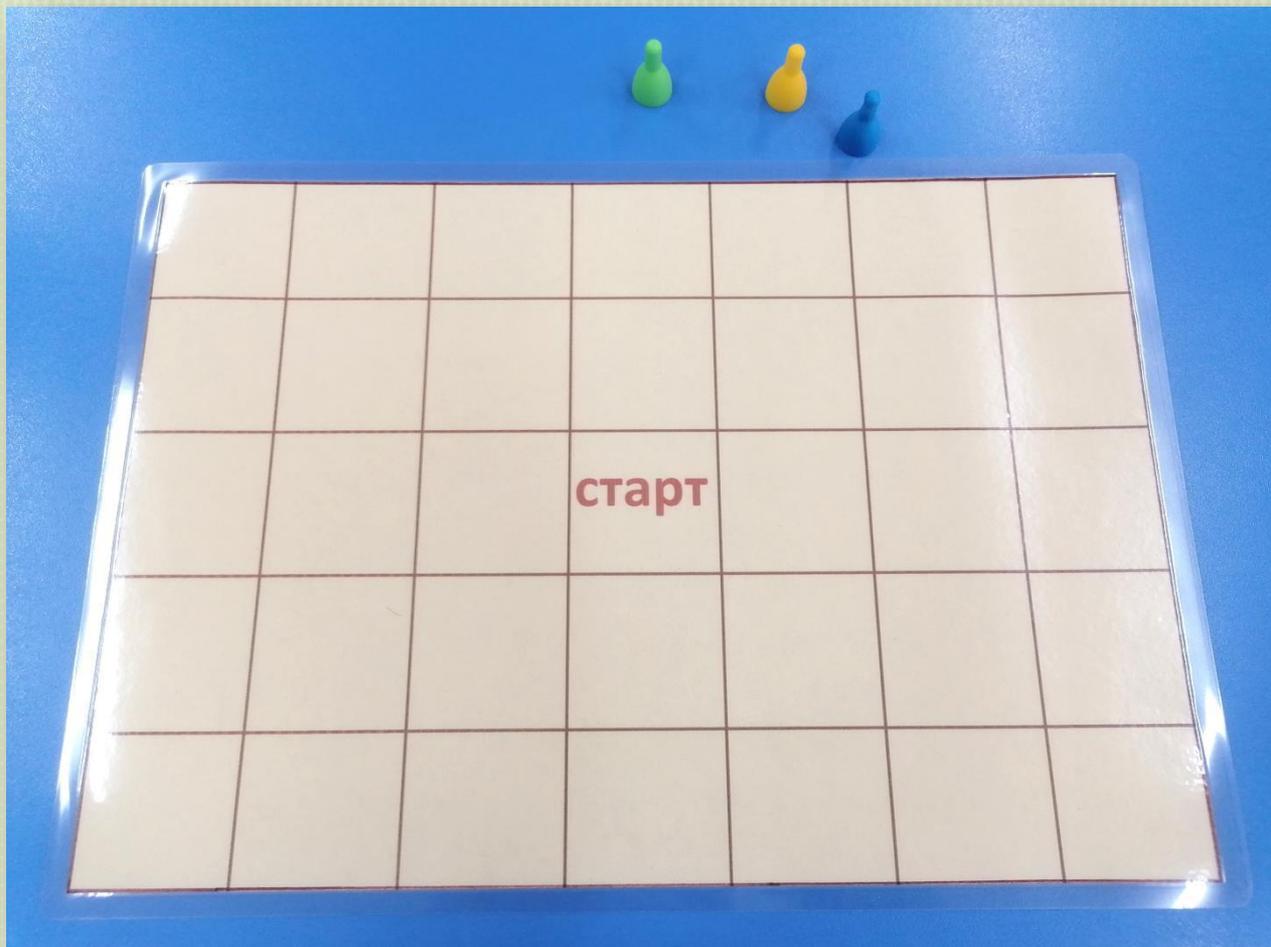
«УГОСТИМ ПИТОМЦА»



Фигура
питомца с
прорезью



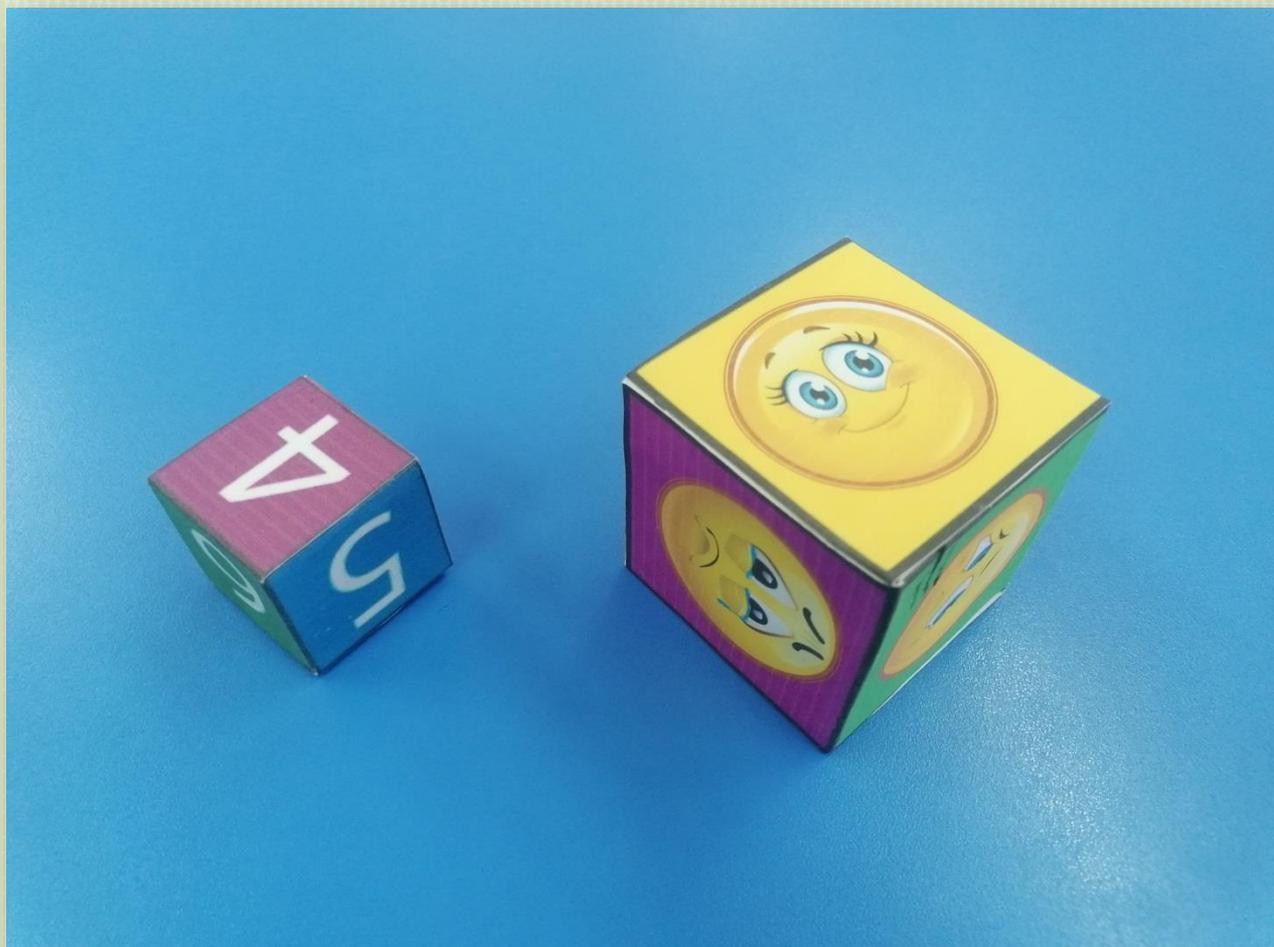
Игровое поле



Карточки с картинками



Кубики с эмоциями и цифрами



Ход игры

- На поле разложены карточки картинками вверх (для усложнения картинками вниз);
- Ребенок кидает кубик с цифрами для определения количества ходов, затем кубик с эмоциями для определения с какой эмоцией будет его высказывание;
- Первый ход начинается с сектора «Старт» в любом направлении по выбору ребенка;
- Дойдя до нужной клетки, ребенок берет картинку и с определенной эмоциональной окраской проговаривает высказывание;
- Игра завершается, когда заканчиваются все карточки на поле.



Вариативность игры

- Количество игроков (до трех детей с идентичными нарушениями звукопроизношения)
- Количество карточек на поле
- Автоматизация различных звуков





«Путешествие в страну Эмоций»



Фишки, игровой кубик, кубик с эмоциями



Картинка с изображением жителей страны Эмоций



Ход игры

Дети по очереди бросают кубик и передвигают фишки в соответствии с цифрой, выпавшей на грани кубика.

- если игрок попал на клетку с изображением эмоций, то он показывает эту эмоцию ;
- если игрок попал на клетку «Задание», то ребенку необходимо сказать, что он чувствует в предложенной ситуации;
- если игрок попал на клетку «Музыкальная пауза», то дети изображают с помощью «языка» тела данную эмоцию;
- если игрок попадает на клетку «Подарок», то он получает дополнительный смайлик;
- если игрок попадает на клетку «+ 1», то он делает дополнительный ход.

За каждое задание игроки получают смайлик.



Рефлексия

- Я чувствую...
- У меня лучше всего получилось...
- Мне запомнилось...



Применение дидактической игры способствует:

- Развитию правильной речи;
- Развитию эмоциональной сферы;
- Повышению речевой активности;
- Разнообразить коррекционный процесс.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ